LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION E PLAYSTATION 2

SUPER CONSOLE

Anteprime

WipEout Fusion
The Bouncer
Commandos 2
Moto GP
Dropship
Gran Turismo 2000

Recensioni

Armored Core 2
Jikkyou World Soccer
Grind Session
Tenchu 2
Rayman 2
TOCA World Touring Cars
Formula One 2000
Tony Hawk's Skateboarding 2

CONCORSO **COMPILA IL TEST**

partecipa e vinci lo skate di ***Grind Session***

contents

Anteprime C-12 · Commandos 2 · Dropship · Gran Turismo 2000 · Midnight Club Street Racing · Moto GP · Revolt 2 · Sheep · Smuggler's Run · Super Puzzle Bobble · The Bouncer · Time Splitters · WipEout Fusion

Recensioni Armored Core 2 · Blaster Master · Dancing Stage · Evo's Space Adventure · FA Premier League Stars 2000 · Formula One 2000 · Grind Session · Hoookey!! · Jikkyou World Soccer 2000 · K-1 King of Kings · Lattice · Moho · Rampage Through Time · Rayman 2 · Sydney 2000 · Spiderman · Star Trek: Invasion · Team Buddies · Tenchu 2 · Terracon · TOCA World Tour Cars · Tony Hawk's Skateboarding 2 · Yeh Yeh Tennis

ottobre 2000

Gruppo Editoriale FUTURA

Lire 7.500

contents

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC CD ROM
NEVERSOFT

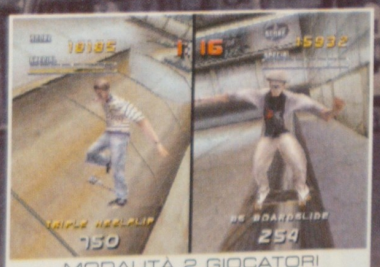
SE L'UOMO FOSSE STATO CREATO PER

VOLARE

Tony Hawk è tornato. E questa volta porta con sè altri professionisti dello skate, nuove evoluzioni e nuove modalità, tra cui un incredibile Editor di Skate-park e personaggi. Crea il tuo campione e sfida un amico o uno degli altri skater professionisti tra cui:

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

COLONNA SONORA CHE INCLUDE BRANI DI:
RAGE AGAINST THE MACHINE NAUGHTY BY NATURE PAPA ROACH


MODALITÀ 2 GIOCATORI

NUOVE EVOLUZIONI E SCENARI

EDITOR DI SKATER E AMBIENTI

screen shots versione PlayStation®

SAREBBE NATO CON LE

ALI

www.activision.com

ACTIVISION

© 1999, 2000 Activision Inc. All right reserved. Published and distributed by Activision Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by Nintendo. Game Boy and Game Boy Color are trademarks of Nintendo Co., Ltd. SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

www.halifax.it

HX HalifaX

a GB Division

in questo numero 74

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Marco Ravetto, Francesco Matarrese, Massimo Rovatti e Matteo Tenca

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DLP - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Play - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

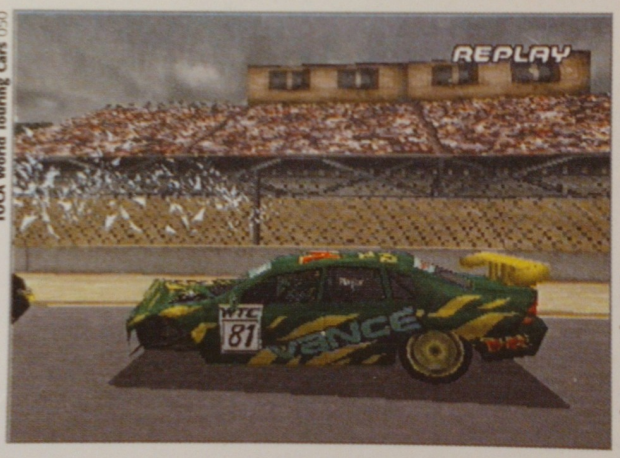
WipEout Fusion 026

The Bouncer 012

Dropship 032

Moto GP 018

Gran Turismo 2000 024



TOCA World Touring Cars 050

Armored Core 2 040

Tony Hawk's 2 046

Tenchu 2 056

Rayman 2 060

ANTEPRIME

034 C-12
028 Commandos 2
032 Dropship
024 Gran Turismo 2000
020 Midnight Club
018 Moto GP
038 Revolt 2
036 Sheep
022 Smuggler's Run
014 Super Puzzle Bobble
012 The Bouncer
030 Time Splitters
026 WipEout Fusion

RECENSIONI

040 Armored Core 2
070 Blaster Master
072 Dancing Stage
072 Evo's Space Adventure
044 FA Premier League Stars 2K
052 Formula One 2000
048 Grind Session
074 Hoookey!!
042 Jikkyou World Soccer 2000
074 K-1 King of Kings
076 Lattice
068 Moho
073 Rampage Through Time
060 Rayman 2
054 Sidney 2000
058 Spiderman
062 Star Trek: Invasion
066 Team Buddies
056 Tenchu 2
064 Terracon
050 TOCA World Tour Cars
046 Tony Hawk's Sk8boarding 2
073 Yeh Yeh Tennis

RUBRICHE

006 PlayWorld
078 PlayGround
082 OuterWorlds
090 Game Development
092 Game Design Diary
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Nintendo: the upcoming generation 048

EDITORIALE

Odio la moda. La detesto. Impazzisco quando qualcuno mi risponde "ce l'ho perché è di moda". E allo stessa maniera non posso che provare pena per chi si lascia condizionare dalla moda senza nemmeno rendersene conto. L'*ECTS*, la più importante fiera videoludica in ambito europeo, era letteralmente zeppa di modaioli. PlayStation2 è difficile da programmare. PlayStation2 non ha software. PlayStation2 non ha *killer applications*. PlayStation2 è cara. PlayStation2 è un *flop*.

Ora, lasciando perdere l'affermazione sul prezzo (su cui il discorso è molto complesso e per la quale vi rimando a **PlayGround** di questo mese), le altre frasi da dove saltano fuori? Ho la netta impressione che, a furia di ripeterle, siano entrate nel linguaggio comune e la gente le pronunci senza rendersene conto…

- *Ciao Ugo. Come ti butta?*
- *Alla grande Gino. Hai i biglietti per il party Sony?*
- *Certo, non posso mancare. Comunque la PlayStation2 è un flop.*
- *Chiaro. Non ha software ed è difficile da programmare. Bella lì.*

A Londra ho avuto la fortuna di poter incontrare un buon numero di programmatori e la volete sapere una cosa? Non ne ho sentito UNO SOLO uscirsene con una frase del tipo "cacchio Simon, la PS2 è un bordello. Non riusciamo a farci quello che vorremmo. Un vero casino da programmare: molto meglio starsene su PC e Dreamcast…". I casi a questo punto sono due: o Sony ha minacciato di gambizzare qualsiasi sviluppatore che parli male di PS2 oppure la gente ripete frasi a vanvera per il solo gusto di aprire la bocca.

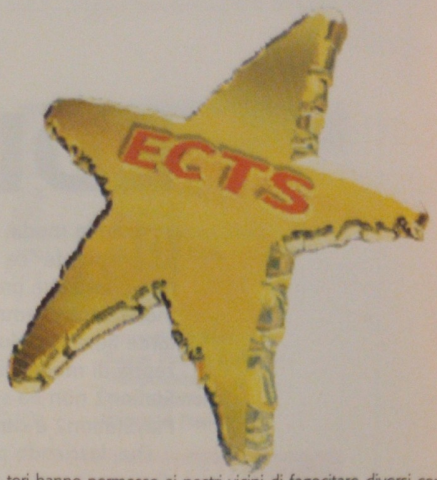
Beh, però non c'è software… *Excuse me?* La *line-up* di titoli PS2 disponibili al lancio in USA ed Europa non credo abbia uguali nella storia recente dei videogiochi e il fatto che la maggior parte dei giochi presentati all'*ECTS* fossero per PC e PlayStation2 (con la console non ancora nei negozi!) la dice lunga sulle intenzioni delle software house mondiali di supportare la console Sony. Niente *killer applications*? A dicembre faremo una proporzione fra le copie vendute di **Madden 2001** e il numero di PS2 piazzate negli States e vedremo. Oppure aspetteremo a gennaio/febbraio l'uscita di **GT2000** per constatare se l'uscita del capolavoro di Polyphony non avrà spinto le vendite di PS2 in Europa… A proposito, le ultime tendenze della moda dettano che sia obbligatorio parlare male anche di **GT2000**. Incredibile, soprattutto considerando che alla presentazione dell'ultima versione del gioco saremo stati in una trentina (ovviamente, si sa, per criticare una cosa non è necessario vederla per forza…) e che Kazunori Yamauchi sia stato interrotto per TRE volte dagli applausi dei presenti. Fortunatamente nessuno s'è ancora azzardato a criticare **Metal Gear Solid 2**: magari andrà di moda il prossimo anno…

La "tendenza" prevede ovviamente di parlare bene di qualsiasi altro sistema, basta che non sia Sony. Quindi, se volete fare bella figura con gli amici, mi raccomando, lodate Dreamcast (attenzione però che fra i presenti non ci siano negozianti o responsabili amministrativi di qualche publisher europeo, se non volete rischiare la vita…), che fa molto *hardcore gamer* (ovvero quella razza di videogiocatori che è in via d'estinzione, proprio come la console Sega), parlate bene di Xbox (senza aver visto nulla, come il 99.9999% dell'umanità) e chiudete il tutto con un "i giochi Nintendo sono giocabilità pura, mica pizza e fichi". Anzi, ripensandoci, evitate questa frase: è l'unica che corrisponde a verità e, a giudicare da quello che ho sentito a Londra, alla gente la verità non piace per nulla…

simone**crosignani**

playWorld

Breaking the news from the PlayStation world



ECTS 2000

lo stato del mercato videoludico europeo

Settembre, tempo di European Computer Trade Show. La più importante fiera videoludica del Vecchio Continente ha riservato poche sorprese alle migliaia di visitatori che ne hanno affollato gli stand, ma ha trasmesso diversi segnali importanti sulle condizioni attuali del mercato. Tanto per cominciare, ancora una volta, si è avuta la conferma del dominio di PlayStation (1 e 2), sia sotto il profilo della quantità che sotto quello puramente qualitativo: la stragrande maggioranza delle software house ha scelto di sviluppare per PS2 e cresce paurosamente il numero di titoli per Dreamcast cancellati e/o dirottati sul nuovo hardware Sony (ultimo dei quali è **Colin McRae Rally 2.0** di Codemasters). Sebbene ormai sia di moda parlare male di PlayStation2, inoltre, nessun altro sistema poteva vantare a Londra un trittico di titoli come quello composto da **Madden 2001**, **GT2000** e **Metal Gear Solid 2**. La simulazione di football americano, presentata negli uffici EA il giorno precedente l'inizio dell'ECTS, è semplicemente fantascientifica: la grafica "televisiva", il numero di opzioni disponibili e la giocabilità che ha da sempre contraddistinto la serie, con ogni probabilità permetteranno ad Electronic Arts di vendere diversi zilioni di copie del gioco (con grande soddisfazione di Sony, visto che il titolo debutterà nei negozi americani proprio il 26 ottobre). **GT2000** è il miglior titolo automobilistico di sempre: vi basti questo (maggiori informazioni nella preview a pagina 24). E **MGS2**, sebbene fosse presente solo sotto forma di filmato, è senza alcun dubbio il videogioco più atteso del 2001. A proposito di Konami, il publisher nipponico ha una delle line-up più importanti dei prossimi mesi: al di là del capolavoro di Kojima, la casa di Solid Snake può vantare titoli di sicuro interesse come **Z.O.E.**, **Shadow of Memory** e **Ring of Red**, nonché la linea di titoli sportivi più cospicua dopo quella di EA Sports.

La differenziazione dell'offerta e una gestione oculata delle risorse sembrano necessità inderogabili per ogni publisher che intenda sopravvivere in un mercato sempre più incerto. Diverse case sono in situazioni economiche quantomeno precarie ed è evidente come l'industria videoludica si stia avvicinando sempre più a quella di altri settori dell'entertainment come musica e cinema, con pochi colossi a spartirsi la grande maggioranza del mercato e un numero ridotto di etichette minori a barcamenarsi. Acclaim è in enormi difficoltà finanziarie, con il titolo che è letteralmente crollato nel NASDAQ, tanto che la casa americana ha deciso di rinunciare alla licenza del prestigioso marchio Ferrari. Activision sta stringendo la cinghia, nonostante una line-up di tutto rispetto ed Eidos… Diciamo solo che pare lontano anni luce il periodo in cui la casa di Lara Croft sembrava inattaccabile dalla concorrenza. Se la ridono quindi i publisher francesi, veri dominatori del mercato in Europa: una gestione da applausi del proprio bilancio e una cura ossessiva dei rapporti con gli investitori hanno permesso ai nostri vicini di fagocitare diversi concorrenti (gli ultimi esempi sono l'acquisizione di Red Storm da parte di UbiSoft o la distribuzione sul territorio italiano dei titoli Midway da parte di Infogrames). La pessima situazione delle etichette inglesi (togliendo Eidos, che verrà probabilmente rilevata da qualche colosso nei prossimi mesi, rimane solo Codemasters a difendere l'onore dell'Union Jack) è stato uno degli argomenti più dibattuti nei corridoi dell'ECTS. Il "rischio", infatti, è che nei prossimi anni, alla fiera londinese la maggior parte degli sviluppatori venga da oltremanica e oltreoceano: per fortuna dei videogiocatori inglesi, il mercato britannico rimane di gran lunga il più forte d'Europa e non c'è alcun rischio che la fiera migri verso altri lidi. Al contrario, visto il numero sempre crescente di visitatori, CMP ha deciso di abbandonare la vetusta sede di Olympia in favore del nuovissimo complesso fieristico di Excel, che dovrebbe garantire una maggiore disponibilità di spazio e servizi per espositori e visitatori. L'appuntamento con il prossimo ECTS è fissato per il 2 settembre 2001, ma gli occhi di tutti sono inevitabilmente puntati verso l'E3 di Los Angeles, che si preannuncia come la fiera più interessante di sempre con una pletora di sistemi in lotta per la supremazia nel mercato: PSOne, PlayStation2, Dreamcast, Xbox, PC, GameCube, GameBoy Advance (presentato all'ECTS e accolto da un coro di consensi dalla comunità videoludica)… Altro che Olimpiadi di Sydney…

PlayStation2 arriva in Europa il **24 novembre** a **899.000** lire.

Perdonate la brutalità, ma in un modo o nell'altro questa notizia vi avrebbe raggiunti comunque con la medesima forza avvilente. Del resto, il comunicato ufficiale Sony ha sorpreso anche noi cadendo proprio nel clima vacanziero del 4 agosto scorso, durante l'accettazione di **Super Console** per il volo Milano – Rio De Janeiro. La commercializzazione di PlayStation2 in Europa slitta quindi di un mese circa (quella statunitense resta confermata per il 26 ottobre). Pace. Il motivo? Il solito: Sony adduce la carenza di unità disponibili in Europa per quella data. Il rinvio sarebbe pertanto finalizzato all'accumulo di sufficienti scorte di PlayStation2 da soddisfare la domanda. Una domanda che, almeno in Italia, non si preannuncia troppo massiva considerate le 899.000 lire richieste. In questo caso Sony sostiene di aver fatto il possibile per contenere il prezzo, ma le pessime condizioni della lira rispetto allo yen (e più in generale dell'euro) non avrebbero consentito di più. Se in Inghilterra i consumatori possono, o meglio, dovrebbero ritenersi soddisfatti del prezzo di listino fissato da SCEE (299 sterline. Come PS1 5 anni fa), in Italia in pochi sembrano propensi ad alleggerirsi di un sano milione (vogliamo mettere almeno un gioco e una memory card?), nonostante la pronta obiezione dei rivenditori: *"ma è anche un lettore DVD!"* Basta questo a convincere i consumatori?

PSOne: commercializzato il **nuovo modello** di PlayStation.

Sony Computer Entertainment festeggia i cinque anni di PlayStation in Europa con il lancio del nuovo modello, PSOne (SCPH-100), in data 29 settembre 2000. Esattamente 5 anni prima, il 32 bit Sony si affacciava sul Vecchio Continente conquistando nel tempo una base installata che oggi ammonta a circa un terzo del venduto mondiale (70 milioni di console). PSOne costa 249.000 lire e si sostituisce al modello attuale, la cui produzione è già stata terminata. La decisione di lanciare una "nuova" console a soli due mesi dalla commercializzazione di PlayStation2 è stata interpretata dagli analisti come una sorta di zappata sui piedi. Il rischio, sostengono, è che si crei confusione nei negozi con tre sistemi Sony apparentemente diversi, ma di cui solo uno è la reale novità. Resta da vedere, infatti, come Sony riuscirà a gestire il suo portafoglio di PlayStation. Continuando a promuovere il suo vecchio sistema a 32 bit, sebbene ridisegnato, Sony rischierebbe di diluire le sue energie perdendo la concentrazione necessaria per supportare al massimo il lancio di PlayStation2. La compresenza sul mercato di due console funzionalmente antitetiche (alla semplicità di PSOne fa da contraltare l'intricata multimedialità di PS2) potrebbe alienare i consumatori piuttosto che attrarli. Staremo a vedere.

Sony e **DoCoMo** insieme alla conquista del Giappone

Il primo agosto scorso (sì, siamo in ritardo, ma non casca il mondo), la compagnia telefonica giapponese NTT DoCoMo e Sony Computer Entertainment Inc. hanno firmato un accordo di intenti per sviluppare insieme un nuovo sistema che combini PlayStation (1 e 2) e la tecnologia i-mode per la connessione ad Internet via telefoni cellulari. Entrambe le società parteciperanno allo sviluppo di un cavo di connessione apposito (annunciato insieme a PSOne qualche mese fa), con Sony nel ruolo di fabbricante e promotore.

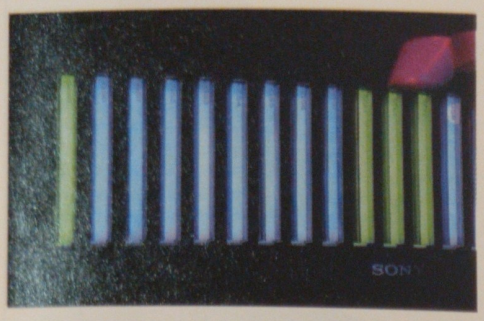
Al momento, i contenuti specifici del nuovo servizio sono in fase di considerazione (qualsiasi cosa questo significhi).

NTT DoCoMo è la principale società di telefonia mobile in Giappone con più di 30 milioni di clienti, di cui 8 milioni abbonati i-mode, un servizio che offre connessione continua (24h su 24h) ad Internet attraverso appositi telefoni cellulari. Gli abbonati non pagano il tempo di connessione, ma solo il download e l'upload dei dati. Credete che la cosa interessi solo i Giapponesi? Sbagliato.

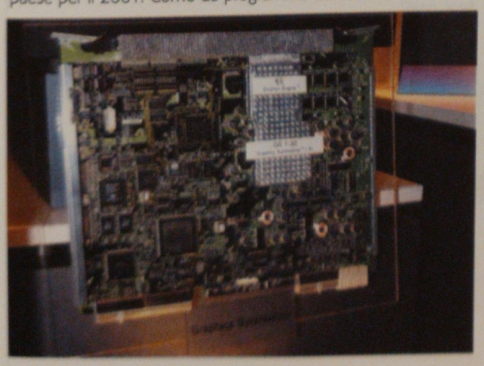
La tecnologia UMTS di prossimo impiego in Europa si basa infatti su quella W-CDMA sviluppata proprio da DoCoMo che non nasconde la sua ferma intenzione di penetrare nei mercati occidentali.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

GScube



Ricordate quando Sony Computer Entertainment delirava in merito a cose del tipo "e-distribution", "broadband network applications" ed "e-cinema"?
Be' non delirava affatto. Nel corso dell'ultimo Siggraph 2000 svoltosi a New Orleans, Sony ha presentato la prima workstation per lo sviluppo e la distribuzione di contenuti digitali lungo le iperstrade dell'informazione a banda larga. Basata sulla tecnologia di PlayStation2, GScube è un mostro di potenza computazionale. Al suo interno 16 Emotion Engine e 16 Graphics Synthesizer con 32 mega di V-RAM ciascuno, sono in grado di mandare a video – tenetevi forte – 1.2 miliardi di poligoni al secondo, ad una risoluzione massima di 1920x1080 pixel per 60fps. Combinando la potenza di GScube con l'ultima generazione di server a larga banda della serie Origin di SGI, Sony ritiene possibile edificare l'ambiente ideale per la creazione e la distribuzione di "computer entertainment content" (ormai parlare solo di videogiochi appare riduttivo), aprendo la strada verso la realizzazione dell'e-cinema, film digitali generati in tempo reale e inviati lungo canali di trasferimento a larga banda direttamente alle sale cinematografiche dotate di appositi proiettori o nei salotti domestici ospitanti PlayStation2 o le sue future evoluzioni. Chiamatela visionaria, pazza, o semplicemente Sony, ma tant'è, l'intrattenimento del futuro lei lo vede così. E non è la sola. Società quali Warner Bros, Dreamworks, Eon Entertainment, Silicon Studio e – ta dà – Square hanno già sottoscritto un accordo di collaborazione per il supporto contenutistico di GScube. Square, in particolare, ha mostrato su GScube una sequenza del suo primo film in CG *Final Fantasy*, mentre Dreamworks si è "limitata" a riciclare una sequenza in *Antz* aka *Z la formica*. Solo che in questo caso entrambe le scene erano disegnate in tempo reale… Per la cronaca, la demo di *Antz* raffigurava la scena della rissa al bar delle formiche, con 170 insetti antropomorfi composti ciascuno da 7.000 poligoni per un totale di 1.190.000 poligoni per frame a 60fps (ergo 71.400.000 poligoni al secondo). Per concludere, altri partner Sony sono (tanto per citarne alcuni): SGI (per i server), DiMagic e Yamaha (per il supporto di sistemi audio), Softimage/Avid, Alias/Wavefront e Criterion Software, (per i middleware). Insomma, sarà pure arrogante, antipatica, quello-che-vi-pare, ma Sony sembra fermamente convinta della validità delle sue innumerevoli visioni. E lo dimostra anche il primo passo fattivo compiuto in terra d'oriente, dove Sony e NTT hanno annunciato per dicembre l'inizio della sperimentazione del servizio di distribuzione di contenuti digitali via fibre ottiche in alcune località del Giappone, con l'allargamento del servizio al resto del paese per il 2001. Come da programma del resto…



Silent Hill 2: le prime informazioni

Dopo **Metal Gear Solid 2**, arriva per PlayStation2 un altro seguito eccellente targato Konami. Ambientato nella medesima Silent Hill del prequel, ma scollegato da quest'ultimo dal punto di vista narrativo, **Silent Hill 2** veste il giocatore dei panni di James Sanderland. Un giorno James riceve una lettera dalla moglie in cui quest'ultima lo prega di recarsi a Silent Hill per un incontro decisamente paranormale. Già perché la signora Sanderland è morta e sepolta da ben 3 anni…Giunto in loco, James incontra una donna misteriosa di nome Maria. Sebbene diversa dalla moglie per atteggiamento e taglio dei capelli, James non può fare a meno di notare alcuni particolari decisamente familiari. Konami non si dilunga ulteriormente sulla trama di **Silent Hill 2**, rimandando a prossimi comunicati. Ciononostante, il direttore del progetto, Tetsuhiro Imamura aggiunge: *"[in **Silent Hill**] l'uso della nebbia e dell'oscurità era principalmente dovuto alle limitazioni dell'hardware PlayStation. Malgrado ciò è divenuto un segno distintivo della serie. Abbiamo pertanto intenzione di conservare questa caratteristica nel sequel, ma soprattutto di renderla più realistica. Per esempio, sarà possibile vedere la nebbia disperdersi mentre il protagonista ci passa attraverso."*

Silent Hill 2 conserverà, inoltre, altre caratteristiche rese mitiche dal prequel come i movimenti innaturali degli zombi (avete presente le infermiere?). Continua Imamura: *"i mostri non saranno grotteschi solo nell'aspetto, ma anche nei movimenti. Stiamo infatti impiegando tecniche di animazione manuale, senza l'ausilio del motion capture, per ricreare movimenti inusuali umanamente impossibili."*
Super Console sente già i brividi lungo la schiena. Previsto per il 2001 in Giappone, **Silent Hill 2** potrebbe cominciare a terrorizzare la comunità videoludica già durante prossimo Tokyo Game Show, cornice ideale per una presentazione in pompa magna.

Konami conquista la licenza FIFPro

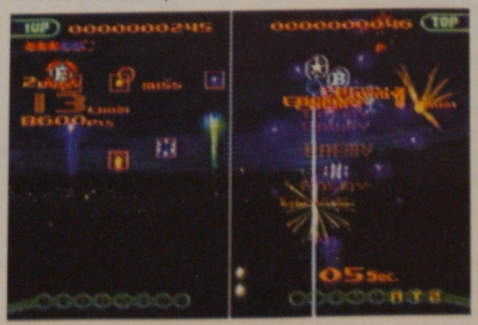
Trema Electronic Arts. Konami ha posto una seria ipoteca sul futuro della serie **FIFA** con l'acquisizione della licenza della rappresentativa dei calciatori professionisti FIFPro. Secondo i termini dell'accordo, a Konami viene concesso l'impiego dei nomi di migliaia di giocatori professionisti nelle sue simulazioni calcistiche. Al pari di Electronic Arts, Konami beneficerà del forte potere persuasivo insito nella licenza ufficiale, guadagnando la possibiltà di raggiungere un maggior numero di potenziali clienti. Il primo titolo a trarre beneficio della licenza potrebbe già essere la versione occidentale dell'orrido **Jikkyou World Soccer** per PS2, liquidato su questo stesso numero con un tristissimo 4 su 10. A seguire, tutte le altre produzioni calcistiche made in Konami. Tra queste **Winning Eleven 5**, il cui sviluppo per PlayStation2 sembra procedere speditamente. Al momento di andare in stampa, **Super Console** apprende che il gioco verrà commercializzato a marzo in Giappone, e verrà mostrato al pubblico nel corso dell'imminente Tokyo Game Show. Appuntamento al prossimo mese quindi per ulteriori dettagli.

Final Fantasy IX PAL nel 2001

L'ultimo RPG di Square per PlayStation non arriverà in Europa prima del 2001. Lo rende noto Square Europe attraverso i suoi distributori locali. Il processo di localizzazione linguistica per i vari paesi europei sembra richiedere più tempo del previsto, costringendo Square a saltare il periodo natalizio. Per coloro che sapranno resistere dall'importare la versione americana di **FFIX** prevista per questo novembre, Square promette un'impeccabile traduzione in italiano dell'ultimo episodio della saga per il 32 bit Sony.

Fantavision PAL per due giocatori

SCEE ha confermato la gradita inclusione di una modalità per il gioco a due nel bello, ma corto **Fantavision**. Il primo puzzle game per PlayStation2, descritto minuziosamente sul numero 70 di **Super Console** nella sua edizione nipponica, aveva come unico punto debole la latitanza di un two player mode, un'omissione che di fatto riduceva la longevità ad una sola settimana di seppur intrigante attività ludica. Ebbene, la modalità di gioco in multiplayer nella versione PAL pone due concorrenti in lotta per chi riesce a far brillare per primo 600 fuochi d'artificio. Al fine di elevare il livello di sfida, sono stati introdotti due nuovi oggetti: Move e Reverse. Il primo permette di allargare il proprio campo di azione spingendo la linea di demarcazione dei due settori dello schermo verso l'area di gioco dell'avversario (impedendo così a quest'ultimo di agganciare un numero sufficiente di razzi). Il secondo inverte semplicemente i due schermi, permettendo al giocatore in difficoltà di godere dei risultati eventualmente ottenuti dal suo sfidante. Previsto per il lancio di PlayStation2 il prossimo 24 Novembre, **Fantavision**, così ritoccato, potrebbe rilevarsi uno dei titoli più originali e divertenti per il nuovo sistema Sony.



Concorso **Compila il test**

Super Console, come vi sarete certamente accorti, è da sempre molto sensibile alle esigenze dei propri lettori: per questo motivo, e al fine di rendere la rivista ancor più di vostro gradimento, abbiamo deciso di proporvi ancora una volta un test/questionario per sondare le vostre opinioni. Inoltre, prendendo spunto proprio dai risultati emersi dall'ultimo "sondaggio", abbiamo deciso di offrire in premio a un fortunato lettore uno skateboard Santa Cruz con tanto di ginocchiere Roces e polsiere, ovvero il gadget definitivo del fantastico **Grind Session** di SCEE, recensito proprio in questo numero. Partecipare è semplicissimo. E' sufficiente compilare in tutte le sue parti il questionario che trovate qui in basso e inviarlo in busta chiusa al seguente indirizzo:

Super Console
Concorso "Compila il test"
Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

Tra tutti i questionari pervenuti all'indirizzo sopracitato, entro e non oltre il 15 novembre 2000 (farà fede il timbro postale), sarà estratto a sorte il premio in palio. Non saranno ritenute valide schede fotocopiate oppure inviate a mezzo fax. Il vincitore sarà avvisato con una lettera raccomandata. Su **Super Console** del mese di dicembre 2000 sarà pubblicato il nome del vincitore.

ALTE MINI RICH

I TUOI DATI

Nome e cognome
.....

Indirizzo
.....

Città
.....

Provincia
.....

CAP
.....

Telefono
.....

Indirizzo e-mail
.....

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiedere gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura SPA - Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarle proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

Firma
.....

1. Quale console possiedi o intendi acquistare nei prossimi mesi?
- PlayStation2 ❑
- PlayStation ❑
- Sega Dreamcast ❑
- N64 ❑
- Xbox ❑
- GameBoy Advance ❑
- Altro: .....

2. Quanti videogiochi acquisti al mese?
- Meno di 2 ❑
- Più di 2 ❑

3. Dove li compri di solito?
(puoi dare più di una risposta)
- Rivenditore specializzato ❑
- Grande magazzino ❑
- Sito Internet ❑
- Per corrispondenza ❑

4. Che tipo di software acquisti?
(puoi dare più di una risposta)
- Giapponese ❑
- Americano ❑
- PAL ❑

5. Dove hai sentito parlare per la prima volta di Super Console?
- L'ho vista in edicola ❑
- L'ho vista in un negozio ❑
- Me ne ha parlato un amico ❑
- In Rete ❑
- Pubblicità ❑
- Altro: .....

6. Da quanto tempo leggi Super Console?
- E' la prima volta ❑
- 2-11 mesi ❑
- Più di un anno ❑

7. Cosa ti ha spinto ad acquistare Super Console?
(puoi dare più di una risposta)
- Mi ha colpito la copertina ❑
- Perché è indipendente ❑
- Si occupa della mia console ❑
- Consiglio di un amico ❑
- Il prezzo ❑
- Altro: .....

8. Con che frequenza acquisti Super Console?
- E' la prima copia che compro ❑
- 3 numeri all'anno ❑
- 4 numeri all'anno ❑
- 8 numeri all'anno ❑
- Ogni mese ❑

9. Dai un voto (da 1 a 10) alle rubriche di Super Console:
- Editoriale ___
- PlayWorld ___
- Preview ___
- Review ___
- PlayGround ___
- PlayFAQ ___
- OuterWorlds ___
- Retrogaming ___
- Game Development ___
- Game Design Diary ___
- SuperTrix ___
- MBF Today ___
- Primo Piede ___

10 Quante persone leggono abitualmente la tua copia di Super Console oltre a te?
- Nessuno ❑
- 2-3 ❑
- 4-5 ❑
- Più di 6 ❑

11. Quanto influisce sui tuoi acquisti la pubblicità che vedi su Super Console?
- Pochissimo ❑
- Poco ❑
- Molto ❑
- Moltissimo ❑

12. Con quali di queste espressioni concordi in relazione alla pubblicità su Super Console?
- La pubblicità è parte integrante della rivista ❑
- La pubblicità è utile ❑
- La pubblicità è interessante perché informa ❑
- La pubblicità è in perfetto stile con la rivista ❑
- La pubblicità è esagerata rispetto alle pagine di testo ❑
- La pubblicità è inutile ❑

13. Leggi altre riviste di videogiochi abitualmente?
- Sì ❑
- No ❑

Se sì, quali?
.....
.....

14. Possiedi un personal computer?
- Sì ❑
- No ❑

15. Hai accesso a Internet?
- Sì ❑
- No ❑

16. Hai ulteriori commenti da fare su Super Console?
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PlayStation2 e le nuove periferiche hi-tech

Durante il Siggraph 2000 tenutosi lo scorso luglio, InterSense ha fatto parlare di PlayStation2 annunciando l'InterTrax2, primo sistema di motion tracking con interfaccia USB. I sistemi di motion tracking non sono altro che dei rilevatori di movimento. Un particolare meccanismo interno permette all'apparecchio di percepire gli spostamenti in uno spazio di 360°. Applicato su un elmetto o una visiera (come in questo caso) permette di monitorare i movimenti della testa inviando i dati ottenuti al computer. Quest'ultimo li elabora. Li trasforma in comandi e tà dà...sei dentro il videogioco. Muovi la testa vera per guardarti intorno nel virtuale. Be' avete capito: la solito storia della realtà virtuale. Già sentita e rigettata. Non per InterSense però. L'azienda, che da anni fornisce apparecchiature per la VR a società operanti in diversi settori, dal medico al militare, crede ancora nel sogno cyberpunck e confida nella porta USB quale porta di ingresso di InterTrax2 nel mercato di massa. Gli slogan propagandistici lanciati da InterSense indicano PlayStation2 come piattaforma (di lancio) ideale per InterTrax2. Ma non è solo propaganda. InterSense ha preso la cosa seriamente tant'è che sono già pronti gli SDK per inserire il supporto di InterTrax2 nei giochi PS2. Secondo la società, le prime reazioni dell'industria sarebbero promettenti, con sviluppatori quali Maelstorm, Remote Reality e AiCube (l'operato delle ultime due nel settore videoludico ci è oscuro) già nella lista dei potenziali supporter.

InterTrax2 è gia disponibile in tutto il mondo ad un prezzo che, ad essere sinceri, basterebbe da solo a stroncare sul nascere ogni speranza di diffusione della periferica: 999 dollari. Poco più di due milioni di lire. Parliamo del solo rilevatore di movimento. La visiera, dotata di schermo LCD e collegabile a sorgenti digitali, viene venduta separatamente da costruttori diversi, tra cui Sony e Olympus. Proprio quest'ultima è stata la prima società estranea al mercato videoludico ad aver invocato PlayStation2 presentando l'FMD-200, nuovo visore LCD della famiglia Eye-Trek. All'indirizzo http://digital-olympus.com/products/eyetrek/game/ è possibile vedere (difficilmente leggere) interviste a sviluppatori di Konami, From Software, Namco e Koei, ognuno ritratto a giocare con i rispettivi Ring of Red, Evergrace, RRV, Moto GP e Shin Sangoku Musou con gli occhi persi nel Eye-Trek. Prezzo al pubblico: 63.000 yen. Un altro milione mezzo di lire.

Con ogni probabilità tanto InterSense quanto Olympus confidano in un abbattimento del prezzo man mano che i rispettivi prodotti penetrano nel mercato. Ma riusciranno quantomeno a scalfirlo?

Picture Paradise

Presentati stampante e sistema di connessione a fotocamere digitali per PS2

A destra, alcuni modelli di fotocamere digitali della linea Cybershot compatibili con Picture Paradise. Sopra, Popegg e, a lato, l'adattatore USB per memory stick PS2 compatibile.

L'11 settembre scorso Sony ha annunciato un'applicazione che consente di trasferire su PS2, tramite cavo USB, fotografie scattate con la nuova generazione di fotocamere digitali Sony Cybershot. Questa comprende i modelli DSC-P1, F505V, F55V, S70, S50, S30, F505K, nonché accessori vari come il lettore esterno di Memory Stick MSAC-US1 interfacciabile con PS2 via USB per il trasferimento di grosse quantità di dati. Chiamato Picture Paradise, questo software è stato presentato assieme alla nuova macchina fotografica digitale Cybershot DSC P-1, la cui uscita in Giappone è prevista per il 20 ottobre al considerevole prezzo di 99.800 Yen (circa due milioni di lire). Tra le Cybershot compatibili, la più "economica" è l'S30 venduta a 68.000 yen, 1.360.000 lire. Si tratta comunque di macchine fotografiche digitali di alta qualità, non certo di giocattoli plasticosi per bambini. Diverse sono le case giapponesi che hanno confermato il supporto di questa applicazione tra cui Idea Factory, Sunsoft, Taito, KCE Osaka e – rullo di tamburi - Square. Konami ha annunciato che la prossima edizione di **Jikkyou World Soccer** (in uscita nel 2001) consentirà di applicare i ritratti scattati con la Cybershot sui volti dei giocatori. Il primo titolo compatibile con Picture Paradise sarà però **Face Rental Getting** Heaven di Idea Factory, bizzarro gioco d'azione multigiocatore previsto per febbraio 2001. Picture Paradise sarà inoltre impiegato nel kit "Print Fan with Popegg". Print Fan è un programma che consente la manipolazione e l'archiviazione delle fotografie catturate con la fotocamera digitale. Tramite esso è possibile gestire un archivio di foto completo di dati anagrafici dei soggetti e creare formati di stampa particolari quali cartoline postali. La stampa delle foto così modificate è affidata a Popegg, una piccola stampante USB a colori a getto d'inchiostro. Quest'ultima consentirà inoltre di stampare dati relativi ai giochi PS2 compatibili. Tra di questi **Primal Image for Printer** di Atlus, previsto per dicembre, e **Might and Magic** di Imagineer commercializzato a partire da quest'inverno. Print Fan with Popegg sarà distribuito in Giappone il 15 novembre al prezzo di 15.000 Yen (300.000 lire). Cartucce d'inchiostro e carta speciale verranno commercializzate contemporaneamente alla stampante. Nessuna informazione è stata al momento fornita riguardo un'eventuale commercializzazione in Occidente.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Formato: PlayStation2
Casa: Lightweight
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inizio 2001

Terminato il periodo di svezzamento sotto l'ala protettrice di Squaresoft, Lightweight dà inizio alla sua nuova vita di team indipendente con la realizzazione per PS2 del sequel ideale della saga di **Bushido Blade**. **Kengo: Master of Bushido** conserva l'approccio simulativo del suo predecessore permettendo di ricreare realistici duelli all'arma bianca in cui ogni colpo è potenzialmente in grado di infortunare gravemente oppure uccidere i due combattenti in campo. Il livello di realismo ha subito un forte incremento grazie al supporto del chipset PS2 dedicato alla fisica di gioco. Il campo di battaglia si estende nuovamente per svariate locazioni (ne sono previste circa 20), sia all'aperto che all'interno degli edifici, e comprende un numero maggiore di elementi interagibili. I due miglioramenti più sostanziali apportati al gioco comprendono l'introduzione di una barra del Ki - una sorta di energia spirituale impiegata per l'esecuzione di alcune mosse speciali (sullo stile della saga di **Art of Fighting**) - e la possibilità di evolvere le caratteristiche del proprio personaggio incontro dopo incontro. Il numero di armi a disposizione del giocatore si dovrebbe assestare sulla decina, assegnabili indiscriminatamente ai ventidue personaggi del gioco. **Kengo: Master of Bushido** sarà disponibile in Giappone all'inizio del prossimo anno. Crave Entertainment si è già assicurata i diritti di distribuzione della versione occidentale che verrà commercializzata poco dopo quella giapponese.

KAZE NO KLONOA 2

Formato: PlayStation2
Casa: Namco
Sviluppatore: Interno
Uscita: Marzo 2001

Stranamente ignorato da Namco fino all'arrivo di PS2 nonostante la sua popolarità in Giappone, Kaze no Klonoa ha finalmente ottenuto un suo sequel.
Kaze no Klonoa 2: Sekai ga Nozonda Wasuremono (trad. Klonoa del vento 2: la cosa perduta per la quale il mondo sta sperando) è stato annunciato tra i titoli che verranno mostrati all'imminente Tokyo Game Show. Dalle poche immagini mostrate, sembra che lo stile originale ed affascinante che caratterizzava il prequel sia rimasto intatto. Invariata anche la decisione di impiegare fondali poligonali in una meccanica di gioco bidimensionale. Al momento non sono disponibili ulteriori dettagli e vi rimandiamo quindi allo speciale Tokyo Game Show che verrà pubblicato sul prossimo numero di **Super Console**.

SEVEN

Formato: PlayStation2
Casa: Namco
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inverno

Seven: Morumosu Cavalry è il primo titolo Namco a venir distribuito in DVD ed inoltre è il primo grande progetto bidimensionale annunciato per PS2. Scelta quest'ultima effettuata allo scopo di affascinare il giocatore con uno stile grafico fiabesco dai colori vivaci che lo differenzino dagli RPG ultrarealistici della concorrenza. Nonostante il rifiuto di utilizzare poligoni, il livello di dettaglio è particolarmente elevato ottenuto sfruttando il più possibile le capacità di renderizzazione di PS2. **Seven: Morumosu Cavalry** è definito un RPG generazionale sullo stile di **Dragon Valor** e **Saga Frontier 2**. Il giocatore impersona inizialmente un cavaliere apprendista che verrà affiancato con il progredire della storia da altri personaggi con i quali deve rispedire nel loro mondo i demoni ancestrali. Il sistema di combattimento è simile a quello di **Breath of Fire IV**. Potete schierare in campo sette personaggi divisi in tre file. In prima linea devono essere piazzati i guerrieri, nella seconda i personaggi di supporto quali chierici e maghi mentre la terza è un'area di riposo, impiegata per consentire ai propri combattenti di riprendersi dalle batoste subite. Lo sviluppo di **Seven** sta procedendo a ritmo serrato tanto che il gioco dovrebbe essere disponibile entro la fine dell'anno.

KESSEN II

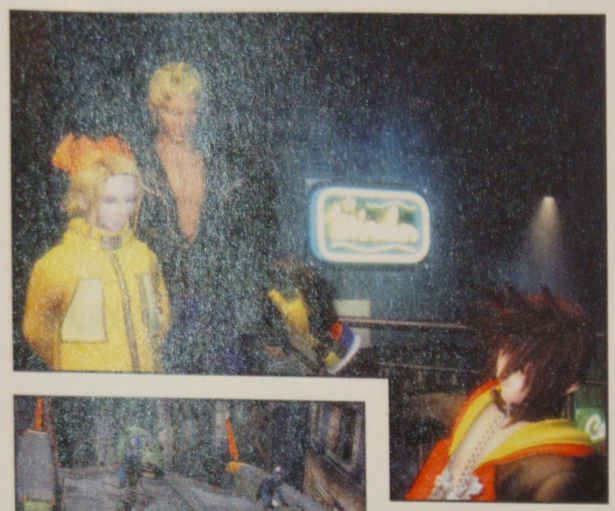
Formato: PlayStation2
Casa: Koei
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inverno

Dopo pochi mesi dall'annuncio dello sviluppo del gioco, Koei ha diffuso le prime immagini ed informazioni sul sequel della simulazione strategica **Kessen**. Nonostante il lasso di tempo tra le uscite dei due giochi sia così breve, **Kessen II** si differenzia dal suo predecessore in più di una caratteristica. Innanzitutto l'ambientazione si è spostata dal Giappone del sanguinario periodo Sengoku alla Cina del terzo secolo dopo Cristo, periodo in cui si svolge la Storia dei Tre Regni. Ed è proprio a questa antica favola cinese, già sfruttata da Koei per l'omonima serie di simulazioni, a cui sono ispirate le vicende narrate in **Kessen II**. Rispetto al passato, la narrazione della storia ha assunto una maggiore importanza con conseguente incremento delle sequenze d'intermezzo. Queste non saranno solo costituite da eventi politico/bellici, ma vi saranno anche scene romantiche. L'impiego di uno scenario storico/fantastico ha influito ovviamente sulla classe delle unità disponibili. Oltre ai normali soldati sono ad esempio previsti maghi capaci di sconvolgere l'esito della battaglia con i loro potenti incantesimi. Altri miglioramenti includono l'aumento delle dimensioni del campo di battaglia, l'incremento dei soldati visualizzabili contemporaneamente, una maggiore diversificazione delle unità in campo ed infine, l'inserimento di 30 missioni contro le 11 precedenti. L'impiego di un budget più elevato, per l'ammontare di settecento milioni di yen (circa quattordici miliardi di lire), ha inoltre consentito di scritturare un ampio cast di popolari attori giapponesi che presteranno le loro voci ai personaggi del gioco. Dato che l'occidentalizzazione del primo capitolo della serie è già in atto negli uffici di Electronics Arts, la commercializzazione di **Kessen II** in occidente appare quasi certa.

X TECNOLOGIES™
PC and PlayStation™ accessories
Visitate lo Stand CTO
smau DUEMILA
PAD. 17 Sal. 11
Play together
Dark Rumble analog/vibration function
MEMORY CARD 1 Mega
Memory Cards
Play5 - multi adaptor
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

THE BOUNCER

Uno dei primi giochi a comparire nella line up PlayStation2, **The Bouncer**, è anche il più ritardatario. Dopo circa un anno e mezzo di sviluppo l'Action/RPG di Dream Factory sta (finalmente) per diventare realtà.



La possibilità di selezionare il proprio alter-ego prima di ogni combattimento è una delle caratteristiche più intriganti di **The Bouncer**.

Tanto i sottotitoli quanto il parlato sono disponibili in lingua inglese e giapponese.

La storia di **The Bouncer** è ambientata in un mondo socialmente disordinato dominato da onnipotenti società multinazionali. Lungo la sordida Dog Street numerosi bar e locali notturni offrono riparo e ristoro ai cittadini, ma anche il fianco ad attacchi condotti da gente poco raccomandabile. E' per questo motivo che ogni locale impiega dei buttafuori a tempo pieno. Sion Barzahd, Volt Krueger e Kou Leifoh sono tre professionisti del settore operanti in difesa del bar Fate. La vita procede tranquillamente e la noia colora di sbadigli i volti dei tre bouncer (in inglese "buttafuori") finché, un sera, Sion, il più giovane dei tre, si imbatte in una misteriosa ragazzina stesa inconscia nel bel mezzo della città. Dominique, questo il suo nome, viene tratta in salvo ed introdotta nell'ambiente del bar Fate. In poco tempo ella diviene una sorta di mascotte del locale, coccolata come una sorella dai tre buttafuori. Nessuno conosce esattamente la storia di Dominique, il suo passato, la sua identità, i motivi per cui quella sera si trovava mezza rintontita per la strada, finché non viene brutalmente rapita dalle forze speciali di Mikado, una grande multinazionale la cui sede si erge maestosa a poche centinaia di metri dal bar Fate. Inutile dire che i tre bouncer prendono la cosa a cuore e decidono all'unanimità di salvarla (per seconda volta).

La storia in **The Bouncer**, primo progetto di Dream Factory (**Tobal**, **Ehrgeiz**) per PlayStation2, non è puramente accessoria, ma serve a dare spessore all'esperienza ludica. Il picchiaduro tridimensionale su cui si basa la meccanica di gioco, è infatti condito con numerose caratteristiche prese in prestito dai giochi di ruolo. In **The Bouncer** i tre lottatori maturano nel corso del gioco acquisendo punti esperienza durante i combattimenti. Ogni battaglia è preceduta da una sequenza narrativa in real time al termine della quale viene data al giocatore la facoltà di scegliere con quale dei tre protagonisti affrontare la prossima lotta. Mentre il giocatore comanda il proprio personaggio, gli altri due vengono comandati dalla CPU, ma solo l'alter-ego di cui si ha il comando guadagna i punti esperienza necessari per evolversi. Questo sistema, denominato in puro stile terminologico Square Active Character Selection, impone l'oculata selezione del personaggio da impiegare. Prediligendone sempre uno si rischia infatti che gli altri due non maturino le potenzialità necessarie ad affrontare i livelli avanzati di gioco offrendo quindi scarso supporto durante i combattimenti più difficili. Inutile sottolineare che ogni combattente vanta mosse ed abilità precipue, su cui però Dream Factory è omertosa. Un altro aspetto interessante dell'ACS è la sua influenza sulla scene di intermezzo. In una determinata sequenza, i tre buttafuori commentano animatamente il rapimento di Dominique. Kou decide di telefonare ad alcuni suoi "amici" per ottenere informazioni su Mikado. Nel ruolo di Volt Krueger, il giocatore non è in grado di ascoltare tutta la conversazione di Kou, ma solo le parole pronunciate da quest'ultimo. Nella medesima sequenza, vista però dagli occhi di Kou, il giocatore è in grado di sentire entrambi gli interlocutori. Lo scopo di questo sofisticato meccanismo narrativo è palese: stimolare la rigiocabilità offrendo in premio l'apprendimento di tutte le sfumature della storia e, probabilmente, assistere a tre finali alternativi. Considerando poi che Volt custodisce nel segreto un legame con il gruppo Mikado, la facoltà di apprenderne i dettagli rappresenta un'opportunità decisamente intrigante. Aspetto ancor più intrigante di **The Bouncer** è l'inclusione di una doppia traccia audio per il parlato, una in giapponese ed una in inglese liberamente selezionabili dall'utente all'inizio del gioco. Merito del formato DVD e secondo caso in assoluto dopo **Armored Core 2** (vedi recensione a pagina 40). La versione europea conterrà, inoltre, una traccia audio in Italiano…

La cura riposta nello sviluppo narrativo di **The Bouncer** si riflette anche nel character design. Quest'ultimo aspetto del prodotto Square è stato affidato al bravo Tetsuya Nomura, già disegnatore dei personaggi di **Final fantasy VII** e **VIII**. Il suo tratto solido e "carnoso", sebbene meno onirico ed evocativo di quello di Amano, appare decisamente azzeccato e riprodotto in chiave poligonale con indiscutibile maestria. La cosmesi di **The Bouncer**, infatti, stordisce per la qualità dei modelli e delle animazioni, così come per l'ottima realizzazione dei fondali dall'elevato coefficiente di interagibilità. Resta, infine, il dubbio sulla tecnica impiegata dai programmatori per ovviare all'annoso quanto sovradimensionato problema delle scalettature riscontrato nei giochi PS2. Secondo alcune fonti interne a Square, **The Bouncer** dovrebbe impiegare la medesima nonché discutibile tecnica del motion blur vista in **Driving Emotion Type-S** (**SC**70). Ciononostante sembra che il team di sviluppo stia cercando di implementare un algoritmo di anti-aliasing "fatto in casa" per ovviare alla latitanza di una soluzione ufficiale fornita da SCEI.

In un caso o nell'altro, **The Bouncer** si riconferma il titolo promettente che è sempre stato dal giorno della sua prima apparizione, e **Super Console** non può trattenere una certa irrequietezza nell'attesa della sua commercializzazione prevista per la fine di quest'anno in Giappone e Stati Uniti contemporaneamente.

I protagonisti

by Tetsuya Nomura

Sion Barzahd
ETÀ: 19 ANNI

Dopo aver perso la sua ragazza due anni or sono, Sion non concede tregua al suo cuore. La semplicità e l'animo gentile di Dominique, però, raccendono in lui speranze di infatuazione.

Segni particolari: un amore spasmodico per la chincaglieria d'argento e per i vestiti marcati Dog Street.

Volt Krueger
Età: 27 anni

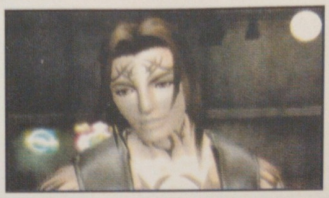
Un tipetto poco loquace questo Volt Krueger. Il suo silenzio nasconde segreti che lo legano al gruppo Mikado, in particolare ad alcuni suoi "funzionari". E la bella Kaldea Orchid è una di questi...

Segni Particolari: un bel paio di corna metalliche ed un'ostentata passione per il piercing.

Kou Leifoh
Età: 25 anni

Un atteggiamento sicuro e una suadente loquela fanno di Kou un prezioso amico sempre pronto ad accettare nuove sfide per puro spirito di avventura. Un tipo un po' eccentrico, ma, infondo, un ottimo combattente.

Segni particolari: splendidi tatuaggi tribali ricoprono l'80% del suo corpo suscitando l'invidia dell'uomo illustrato.



Dominique Cross
Età: 15 anni

Intelligente quanto amichevole, Dominique è la mascotte del bar Fate. Salvata dal vagabondaggio da Sion, vive con il trio di buttafuori fino al giorno del suo tragico rapimento ad opera delle forze speciali di Mikado.

Segni particolari: Un bel paio di gam...er. Getta involontariamente i bouncer in un mare di guai.

HARD-STORE

Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

NOVITA' OTTOBRE:

CDR VERBATIM e PRINCO A PREZZACCI!
Chiedici i nostri prezzi
VERBATIM a partire da 990+IVA
PRINCO a partire da 799+IVA
grosse quantità!

PS2 Modchip 2in1- for PS1+PS2 Games

CHIP PSX2 DISPONIBILI!
e ovviamente anche i chip per PSX1 e per la nuova PLAYSTATION ONE con montaggio kit fai da te

MODIFICA TURBO!!!
Overclocca la tua playstation da 66,7 Mhz a 95 Mhz!!!
Completa di istruzioni per l'installazione FAI DA SE!
SOLO DA NOI!

Dream Connection 3in1 convertor
FANTASTICO!!!! permette di collegare joypad e volanti PSX, SATURN e ora anche tastiere per PC con connettore PS2!!!
Navigare in internet sarà uno scherzo!!!
DISPONIBILI TASTIERE SEGA ORIGINALI

Chip Universali Dreamcast! Facilissimi da montare solo 4 fili con istr. FAI DA TE

Novità dell'ultim'ora:
Arrivati i primi sistemi di backup per NEO GEO POCKET - Disponibili PS-SMART LINK per collegare le memorycard PSX al PC - In arrivo modifiche DVD per PLAYSTATION2 - Telecomando per PSX2 - MP3 Player per PSX1...

DISPONIBILI CHIP X CONSOLE PS1 PS2 DREAMCAST!!!!

LISTINO RIVENDITORI DISPONIBILE!!!

SISTEMI COPY ALL 4.0
H.S. è distributore per l'Italia
Solo scheda 387.000 Ivata
Sistemi completi:
Lettore CD Plextor 40T
Masterizzatore TEAC SCSI 8 x
Box - Scheda Copy all
Qualsiasi copia in 8 min.
Tutto a 1.350.000 IVATO
Pagabile anche in comode rate
SEI IN PROVINCIA DI VICENZA?
TI INTERESSA COPYALL?
VOLA A PROVARLO DA
BAD BOYS - MAROSTICA (VI)
TEL. 0424/470689
PERCHE' COPY ALL?
Immaginate un sistema dove potrete masterizzare qualsiasi CD con una semplice pressione di un tasto e senza PC , basta problemi con il PC ma solo un sistema affidabile a prova di "imbecille" che permette di "sfornare" copie in soli 8 minuti di qualsiasi CD. Inoltre acquistando i sistemi a RATE avrete la possibilità di pagarvi il sistema senza anticipare una lira. I sistemi sono collegabili a qualsiasi PC che li riconosce come normali CD e CDR!

SI RICERCANO RIVENDITORI INTERESSATI A DIVENIRE ESCLUSIVISTI DI ZONA PER LA VENDITA DEI SISTEMI COPY ALL SCSI

Disponibili su richiesta:
Sistemi di backup COPY ALL IDE
Sistemi di backup Game Boy

Se sei un privato richiedi subito il nostro catalogo a colori... prezzi imbattibili!
Vola sul nostro sito internet se vuoi restare sempre aggiornato sul mondo VIDEOGAMES! WWW.HARDSTORE.COM imperdibile...

DREAMCAST PAL
Offerte con CD BOOT incluso (ti permette di giocare con giochi importo & backup) e navigazione internet abilitata (telefona per info).
DREAMCAST VA A RUBA, TELEFONA PER SAPERE QUANTO COSTA!!!!
Non sai come farti un CD DI BOOT per dreamcast? Telefonaci te lo invieremo già pronto e testato...
in arrivo CD BOOT per PSX2!!!

PS one
Ti interessa PSONE? Telefona! SOLO da noi trovi i chip di modifica per PSONE!!!

Disponibili tutti i giochi PSX2!!!
PRENOTA DA NOI LA PSX2 PAL!!!
Perchè prenotarla da noi?
- Puoi ricevere su richiesta la PSX2 modificata
- Hai la sicurezza di avere le console per la data di lancio, cioè il 24 novembre...
Non rischiare di mettere la tua PSX2 in mani poco esperte!
PSX2 JAP..... 1.199.000 IVATA
PSX2 PAL..... 800/900.000 IVATA
Ricorda da noi puoi pagare in comode rate mensili, contattaci per avere info!

Acquista ON LINE www.hardstore.com
Telefona a 0471/501494 * 0471/ 201007
Invia un fax a 0461/397644 * 0471/505763
Vieni a trovarci: A TRENTO C.so 3 Novembre, 72
A BOLZANO Via G. Di Vittorio, 33

ONLINE STORE!
Fiditalia

HAI UNA CONSOLE DANNEGGIATA?
OPPURE SEMPLICEMENTE DISTRUTTA?
NOI LE RIPARIAMO A PREZZI VANTAGGIOSI IN TUTTA ITALIA!
Sia privati che rivenditori possono accedere ai nostri servizi di assistenza... perchè non tentare? TELEFONACI SUBITO!

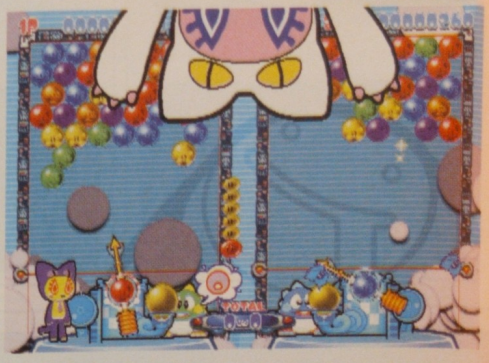
HARD-STORE

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e possono variare senza preavviso - I marchi appartengono ai legittimi proprietari

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CDROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **28 SETTEMBRE 2000**

SUPER PUZZLE BOBBLE

Per il suo primo titolo destinato a PS2 Taito ha preferito non rischiare eventuali flop preferendo puntare sulla conversione di un nuovo episodio di una delle sue sage di maggiore successo.



In **Super Puzzle Bobble** gli storici draghetti Taito vi consegnano le palle da lanciare rigurgitandole dalla bocca. L'indicazione della sfera successiva è mostrata per mezzo di un ballon.

La gattina Mog sembra essere indecisa su dove lanciare la propria sfera.

Uscito nelle sale giochi giapponesi lo scorso anno, **Super Puzzle Bobble** costituisce il quinto capitolo di una delle saghe più rappresentative del genere dei puzzle game. Sin dall'uscita della prima versione del gioco, datata 1994, il mondo videoludico è stato bersagliato da continui tentativi di clonazione della brillante meccanica del puzzle game Taito. Numerose sono anche le conversioni per ogni macchina da gioco disponibile, dalle console portatili ai PC. Rispetto al suo prequel, **Super Puzzle Bobble** presenta innovazioni più radicali alla meccanica di gioco originale. La modifica più sostanziale riguarda la presenza di schermate a due giocatori nelle quale si condivide la medesima area di gioco. E' quindi possibile ostacolarsi direttamente a vicenda con conseguente aumento del fattore ricreativo. Una seconda aggiunta alla meccanica di gioco originale riguarda l'inserimento di sfere di dimensioni variabili allo scopo di incrementare la varietà e la complessità dei puzzle. In uno stage con all'interno i globi giganti bisognerà porre la massima attenzione a dove si lanciano le proprie sfere per evitare di intasare rapidamente lo schermo. Le sfere di piccole dimensioni sono invece impiegate in stage affollati da ostacoli indistruttibili separati da piccoli anfratti all'interno dei quali devono essere lanciate con tiri di precisione.

La versione casalinga di **Super Puzzle Bobble** si differenzia da quella a gettoni sotto diversi aspetti. Innanzitutto la grafica è stata interamente rinnovata passando dallo stile classico con personaggi e fondali pre-renderizzati ad uno più fumettoso ed originale. Particolarmente bizzarra la caratterizzazione grafica dei personaggi, inediti ad eccezione dei due draghetti protagonisti della serie e della mascotte Taito CatchKun. In quanto a modalità di gioco disponibili, **Super Puzzle Bobble** permette di cimentarsi nei consueti 1 Player Puzzle Mode, 1 Player Versus e 2 Player Versus. Il primo si divide in Training Mode, Normal Mode e Classic Mode. La modalità classica vi permette di giocare con la struttura di gioco del precedente **Puzzle Bobble**. Il 1 Player Mode permette d'accedere alle modalità Normal, dove si combatte contro una serie di avversari in sequenza, ed Exibition nella quale si affronta un avversario a propria discrezione. Infine il 2 Player Versus è affrontabile in modalità Normal, Exibition e Chain. Quest'ultima presenta puzzle che richiedono il giusto tempismo per realizzare combinazioni a catena che permettano di eliminare in pochi istanti le sfere presenti sullo schermo.

Previsto per il 28 settembre in Giappone, **Super Puzzle Bobble** verrà distribuito al prezzo di un comune gioco per PlayStation per compensare la sua non eccessiva complessità tecnica. Al momento non è stata annunciato nessun adattamento per il mercato occidentale anche se, vista la penuria di titoli di questi primi mesi di vita di PS2, non è assolutamente da escludere.

SOLO PER RIVENDITORI:
via B. da Montelupo, 62 - Firenze
tel. 055.7326048 - fax 055.7326247
e-mail: newave@visaitalia.com

CERCALO NEI NEGOZI E3
e-mail:
e3@visaitalia.com
visaitalia@iol.it

e-mail: info@visaitalia.com

www.visaitalia.com

DRAGON BALL Z

ULTIMATE BATTLE 22

PAL VERSION

PAL VERSION

I GADGETS DI DRAGON BALL SONO DISPONIBILI ANCHE IN VERSIONE:

PORTACHIAVE • POSTER
SALVADANAIO
MODELS

Ecco dove puoi trovare le Carte di

• *PIEMONTE*: MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • YOU TOO VIDEOGAMES Via Po, 26 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA*: L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA*: ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CARTOLERIA MODELLISMO IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • NEWEL SHOP Via Mac Mahon, 73 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • FANTASY WORLD GAMES Via Dei Liguri, 21 Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) • SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA*: BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • I GIOCATTOLI DI LELLA Via S.Luca, 75/r Genova • IL MINOTAURO Via Amendola 40 Imperia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE*: CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO*: VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA*: LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA*: ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • *TOSCANA*: FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) • *UMBRIA*: LA CASA DEL GIOCATTOLO Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • GIOCATTOLI ROSATI DELIO Via Marconi, 181 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA MODELLISMO Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *BABYSHOP Via del Rivo, 282 Terni* • *MARCHE*: DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • FULIGNI GIOCHI Via Roma FANO (PS) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona* • *LAZIO*: TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO*: STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE*: CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA*: ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA*: CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • LISI & C. Via Rossini, 18 Palagiano (TA) • *SICILIA*: MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA*: REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, Computer Shop e presso Cartolerie, Cartolibrerie e Tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco!

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC L' Adunanza®

BASE

Wizards of the Coast

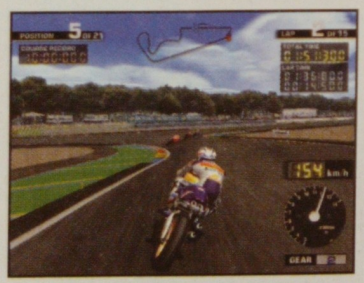
Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy
per richiedere il Gioco Dimostrativo: 02.33003199.

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Ill. di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

MOTO GP

Le simulazioni motociclistiche difficilmente possono dirsi ben rappresentate dall'industria videoludica, ma Namco sembra intenzionata a cambiare le cose.

Magari non saranno composte dallo stesso numero di poligoni delle vetture di **Gran Turismo 2000**, ma le moto di **MotoGP** risultano sufficientemente solide e convincenti.



Impennare mentre si affronta una curva piegati da un lato è una delle facoltà concesse dal modello di guida arcade di **MotoGP**.

Sebbene sia stato annunciato insieme a **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V**, Namco ha preferito rimandare di qualche mese la commercializzazione di **MotoGP** per farla cadere nel bel mezzo del mondiale di motociclismo 2000. Previsto infatti per il 12 ottobre (tre giorni prima del gran premio del pacifico a Motegi in Giappone), e basato sulla licenza ufficiale FIM, **MotoGP** è la conversione per PS2 del mediocre coin-op Namco **GP 500** uscito l'anno scorso. Diviso nelle solite 4 modalità di gioco, vale a dire Arcade Mode (gara su circuito singolo), Season Mode (il campionato vero e proprio), Time Trial Mode (prova cronometrica) e Versus Mode (uno contro uno via split screen orizzontale), il primo racing game motociclistico per PlayStation2 offre un ventaglio di 32 moto, tutte riprodotte autenticamente (pilota compreso), e 5 tracciati, nella fattispecie Paul Ricard (Francia), Jerez (Spagna), Donington Park (Inghilterra), Suzuka e Twin Ring Motegi (Giappone). Ogni tracciato è l'esatta fotocopia digitale di quello reale. Gli sviluppatori Namco hanno eseguito i sopraluoghi del caso per offrire percorsi virtuali fedeli in ogni curva ed in ogni elemento scenografico. Il risultato non sembra sconvolgente, ma apprezzabile.

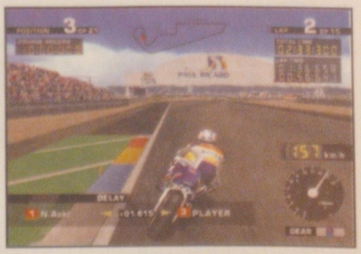
Nonostante la fedeltà cosmetica, dal punto di vista ludico, **MotoGP** mette da parte ogni aspirazione al realismo preferendo restare fedele alla formula arcade adottata nel coin-op. Il sistema di controllo è pertanto banale, ridotto ai minimi termini come da tradizione Namco, così come la fisica comportamentale. Prodursi in manovre spericolate, incuranti delle traiettorie e delle forze che agiscono sull'assetto del mezzo, è all'ordine del giorno in **MotoGP**. L'irrealismo si manifesta anche nei contatti fra i vari partecipanti (un tuzzo e via) nonché nell'intelligenza artificiale che governa questi ultimi. Presto la consapevolezza che gli avversari seguono testardamente la loro linea di guida a prescindere dalle azioni del giocatore (che può concedersi il lusso di mutare le traiettorie senza temere opposizioni), dirotta e catalizza l'attenzione unicamente sul tracciato. Ciononostante non mancano incidenti spettacolari allorquando, schiantandosi a forte velocità su un muretto, il pilota viene disarcionato rovinando a terra mentre la moto ruzzola verosimilmente per qualche metro. Inutile aggiungere la totale ininfluenza degli urti sulle prestazioni della moto. L'estrema banalità simulativa in sé è compensata da un'accurata animazione dei piloti. Tanto il proprio quanto quelli avversari si drizzano sul sedile in fase di frenata, inclinandosi ginocchio in fuori durante le pieghe, per poi accelerare furiosamente (innescando magari un'impennata) col petto schiacciato sul serbatoio per offrire minore resistenza all'aria. La ruota posteriore, intanto, oscilla lungo l'asse verticale in accordo con l'entità del carico trasmesso dall'accelerazione. Ma non solo. Di tanto in tanto i concorrenti che precedono il giocatore si voltano sospettosi per controllare la situazione alle loro spalle. Una gradita aggiunta che, ovviamente, non ha alcuna ripercussione a livello pratico: il pilota procede la sua corsa senza adottare le contromisure suggerite dalle informazioni acquisite.

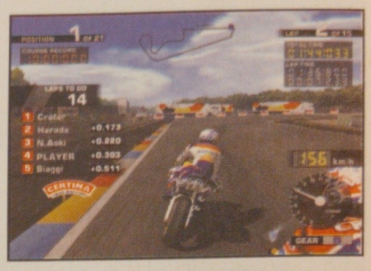
MotoGP è quindi arcade al 100%, tant'è che difficilmente gli appassionati del genere vi troveranno la profondità richiesta e molti potrebbero considerarlo un semplice **Ridge Racer** su due ruote (non a caso il gioco sembra condividere il medesimo motore grafico di **RRV**, sebbene le scalettature siano meno appariscenti). Di fatti lo è, ma ciò non rappresenta necessariamente un male. **MotoGP** trasmette efficacemente un'elettrizzante sensazione di velocità. E' sinceramente difficile resistere all'opportunità di fare un giro a 300km/h coccolati da un modello comportamentale accondiscendente. Un aspetto che da sempre fa dei titoli corsistici namchiani dei prodotti immediatamente coinvolgenti sebbene a lungo andare ripetitivi e poco profondi. E **MotoGP** non sembra osare di più.

La caratteristica di **MotoGP** che senz'altro carpisce l'interesse degli appassionati è l'impiego della licenza ufficiale FIM per la riproduzione digitale di tutti i partecipanti al motomondiale, tra cui Kenny Roberts, Mick Doohan e Max Biaggi. Ogni concorrente, inteso come unione moto-pilota, è realizzato col dovuto dettaglio. Un numero incalcolabile di poligoni dà forma alle moto e a particolari come il manubrio (comprese le leve dei freni), i tubi di scappamento, gli ammortizzatori, le ganasce e i dischi dei freni.
E' addirittura possibile intravedere il volto del concorrente attraverso la visiera semitrasparente mentre i riflessi sulle lamiere donano il giusto aspetto metallico alle moto. Un motore poligonale evidentemente potente riesce a disegnare contemporaneamente sul video fino a 20 moto ingolfando l'asfalto digitale con migliaia di poligoni ogni sessantesimo di secondo. L'effetto scenico è di indubbio impatto, soprattutto alla partenza dove il giocatore, in ultima posizione sulla griglia, ha modo di ammirare l'ammucchiata poligonale prima di infilarla con l'acceleratore a manetta.

Conclude l'elenco della caratteristiche di **MotoGP**, lo splendido replay occorrente a fine gara. Mutuando la tecnica di ripresa televisiva introdotta da **Gran Turismo**, i replay non fanno fatica a confondersi con una ripresa reale. Non è solo una questione di angolazioni e prospettive. Alcune telecamere piazzate sugli elicotteri mostrano scene instabili appannate da un sottile velo nebbioso dovuto alla distanza. Le sequenze riprese dalle telecamere a bordo pista ripropongono le reali difficoltà di puntamento e messa a fuoco incontrate dai cameraman con immagini traballanti e zoomate repentine. Una caratteristica questa che sarebbe bello ritrovare nelle simulazioni a venire.

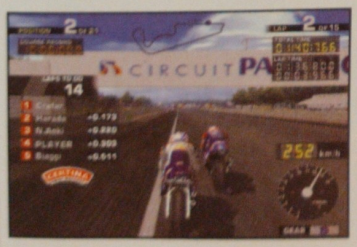
La bellezza cosmetica e la qualità simulativa non coesistono quindi in **MotoGP**. E' indubbio che Namco aspiri ad accontentare il maggior numero di potenziali videogiocatori, novelli compresi, offrendo una meccanica di gioco che non và troppo al di là dell'accelera e cammina. Ciononostante, conoscendo Namco e i suoi passati successi con la serie **Ridge Racer**, **MotoGP** potrebbe essere il primo simulatore motociclistico arcade davvero divertente dai tempi di **Hang-On**.
Per finire, insieme al gioco Namco distribuirà per 5.800 yen una periferica ad hoc così come nel 1994 lanciò NegCon sull'onda del successo di **Ridge Racer**. Sebbene al momento di andare in stampa **Super Console** sia ignara delle sue caratteristiche, non mancheremo di darvene in fase di recensione.





Nell'affrontare le curve il pilota si alza e si piega da un lato ginocchio e sedere in fuori. Notare l'inclinazione della moto in avanti in fase di frenata (basta vedere la distanza fra il pneumatico e i tubi di scarico superiori).

L'identità dei concorrenti viene svelata dalle foto in sovrimpressione. .

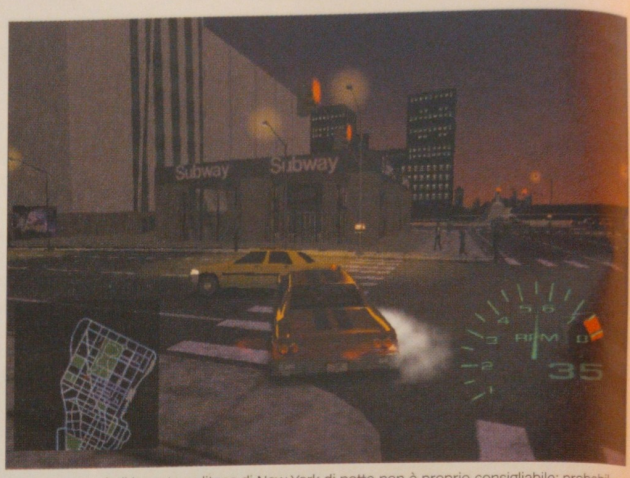


SPOT THE DIFFERENCE

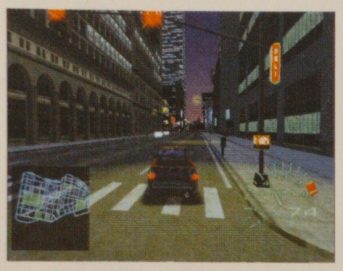
Gli sviluppatori di **MotoGP** hanno destinato buona parte delle proprie energie nella riproduzione fedele dei tracciati, ed i risultati sembrano promettenti (malgrado, per forza di cose, le scenografie non siano ricchissime di per sé).
Nelle foto, il tornante di Suzuka e il traguardo di Paul Ricard. A voi il compito di distinguere quello reale da quello digitale.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Midnight Club. Un titolo indirizzato palesemente al videogiocatore maschio fra i 18 e i 30 anni. Tranquilli, non si tratta dell'ultimo DVD Video della Vivid (anche se il nome è indicatissimo), ma dell'ennesimo titolo automobilistico per PS2.



Attraversare a piedi la metropolitana di New York di notte non è proprio consigliabile: probabilmente si rischia meno la vita ad attraversare la città a 150 km/h.



Se l'ha fatto Bruce Willis con un taxi, allora possiamo farlo anche noi con questa specie di Seat Ibiza..

Ultimamente si fa un gran parlare di come la tecnologia attuale permetta di riprodurre pressoché alla perfezione il mondo reale. Routine fisiche ultra-complesse, grafica fotorealistica, sonoro in Dolby Surround. Tutto molto bello, ma, diciamo la verità, nel campo delle simulazioni automobilistiche l'ultima cosa che vogliamo è una riproduzione su video delle nostre fatiche quotidiane al volante: costretti in una scatola di sardine per ore e ore, con scooter, motorini e biciclette che ci passano sulle orecchie, una miriade di auto in doppia fila (però con le quattro frecce) e quello dell'auto a fianco che si sente l'ultimo CD di Robbie Williams a tutto volume. No way. Quello che cerchiamo è un po' d'evasione, sullo stile di quella proposta da Angel Studios: in **Midnight Club**, infatti, il giocatore deve partecipare a una serie di corse notturne illegali ambientate all'interno di diverse metropoli mondiali, cercando di guadagnare la pecunia necessaria per elaborare la propria macchina a livelli sempre maggiori. Ovviamente i concorrenti avversari non rappresentano l'unico ostacolo da superare per arrivare alla conquista dei verdoni: i poliziotti non sono certo contenti di vedere dei teppisti che scorrazzano a 200 km/h terrorizzando gli altri automobilisti. Per seminare le forze dell'ordine non dovrete avere esitazioni a salire sui marciapiedi in mezzo ai passanti, a rischiare la pellaccia attraversando col rosso incroci trafficati e ad abbattere caselle della posta, lampioni e i vari segnali stradali che avranno la sfortuna di trovarsi sulla vostra strada.

Inutile dire che per conferire profondità a un titolo dal concept così essenziale, gli sviluppatori di Angel Studios hanno cercato di offrire al giocatore un ampio numero di opzioni con cui sollazzarsi: **Midnight Club Street Racing** mette a disposizione oltre 75 gare, affrontabili con 17 veicoli che vanno dalle classiche supercar ai pick-up rialzati. I mezzi possono essere elaborati in ogni modo, grazie anche all'accordo stipulato da Take2 con autentici specialisti del settore come Dimmer, VeilSide (casa famosa in tutto il mondo per i kit, semplicemente mostruosi, disponibili per diverse auto nipponiche), Zender, Neuspeed e compagnia bella.

I programmatori di **Midnight Club Street Racing** non hanno ancora deciso in maniera definitiva quante ambientazioni saranno presenti all'inizio del gioco: la release date si avvicina a passi da gigante e per il momento le uniche due metropoli "pronte" sono New York e Londra, ma la cura per i dettagli nella realizzazione di entrambe le città è semplicemente fenomenale. Oltre a riprodurre alla perfezione le cartine stradali delle due città, i game designer americani hanno infarcito le strade di taxi, autobus, utilitarie e ogni tipo di mezzo che possa creare un ostacolo per il giocatore e rendere la sfida ancora più avvincente. Altrettanto incerta è la modalità multiplayer: Angel Studios non ha ancora deciso come implementare la modalità a due giocatori, ma l'utilizzo di uno split-screen sembra la soluzione più probabile.

Nel complesso **Midnight Club Street Racing** potrebbe rivelarsi un titolo valido, indicato a chi è in cerca di un titolo automobilistico non incentrato sul fattore simulazione, bensì arcade al 99%. Un titolo con cui sfogare le proprie frustrazioni quotidiane e correre a velocità warp senza preoccuparsi di multe, prezzo della benzina e bolli vari.

BG GAMES

Distribuzione Videogames

ALLARGA I TUOI ORIZZONTI

GAME BOY

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
e-mail: bggames@galactica.it

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari

airastyle

SMUGGLER'S RUN

Dopo **Grand Theft Auto 1** e **2**, RockStar Games (Take2 Interactive) continua a battere il terreno dei videogiochi a sfondo malavitoso con questo **Smuggler's Run** per PlayStation2.

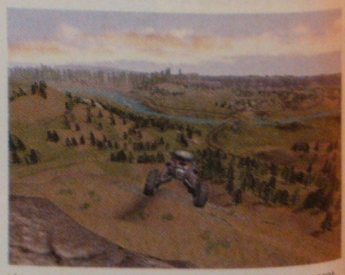
Quattro sospensioni indipendenti ed un accurato rilevamento di collisione sono i punti di forza degli algoritmi di fisica comportamentale di **Smuggler's Run**.

Cartelli stradali, insegne, steccati ed anche animali come cervi, mucche e buoi sono totalmente interagibili. Gli animali però, una volta urtati, rotolano via come manichini.

Come il titolo lascia intendere (in italiano sarebbe "la corsa del contrabbandiere") i propositi affidati al videogiocatore non sono dei propriamente leciti. In qualità di nuovo membro della gand dei Forgotten, egli dovrà dare prova della sua affidabilità ai suoi compagni e ai suoi clienti, trasportando merce scottante ove richiesto. Composto da tre immensi livelli da 15 miglia quadrate, ambientati nel deserto, nella foresta e nella neve, **Smuggler's Gun** offre la possibilità di adempiere il proprio compito utilizzando uno dei 35 veicoli a disposizione. Ce n'è per tutti i gusti: buggy, 4x4, camion, pick-up, auto da rally e addirittura mezzi militari. Ognuno di questi vanta i consueti connotati comportamentali precipui esaltati da routine fisiche estremamente complesse e realistiche, messe in mostra da un terreno morfologicamente scomposto, raramente piano, quasi sempre punteggiato di dossi, collinette e montagne alberate. Il giocatore ha totale libertà di movimento e quindi decisionale in merito alla traiettoria da seguire per raggiungere i punti di consegna di volta in volta segnalati dal radar. La via più breve è certo la più indicata, ma non necessariamente quella consigliabile. Anzi. Le forze dell'ordine (polizia, CIA e unità paramilitari) pattugliano l'area di gioco, e trovare il percorso meno in vista è uno dei principali obblighi assegnati all'utente, se non vuole finire dietro le sbarre. Allo stesso modo, egli dovrà stare alla larga dalle auto delle cinque gang rivali se non vuole vedersi privato anzitempo della preziosa mercanzia. Inutile dire che, per quanto cauto, il giocatore finirà spesso nel mirino dell'una o dell'altra minaccia dando il via a drammatici inseguimenti conditi da violente sportellate. Le collisioni inficiano l'aspetto e le prestazioni del proprio mezzo in funzione della loro maggiore o minore ponderosità, determinando spesso il distacco di parti della carrozzeria. Da questo punto di vista, anche il terreno può trasformarsi in un nemico: lanciarsi dalla vetta di una collina per sfuggire ad un inseguitore può non essere la cosa più saggia da fare se si considerano le conseguenze di un atterraggio dai 50 metri sui delicati semiasse...

Per agevolare il disimpegno atto sfuggire dagli ossessivi attacchi dei nemici, è prevista la possibilità di impartire ordini di supporto a tre membri appartenenti alla gang dei Forgotten presenti nell'area di gioco. Coordinarne gli spostamenti e impostare tattiche di squadra, saranno attività essenziali per una felice soluzione delle missioni.

Smuggler's Run includerà, infine, tre modalità di gioco: Campaign (la modalità di gioco principale), Melee (una sorta di death match sulla falsa riga di **Destruction Derby**) e Multiplayer (via split screen e per un massimo di 2 giocatori umani). Previsto per il lancio di PlayStation2 in Europa, il racing game di Angel Studios verrà recensito sul numero di dicembre di **Super Console**.



L'estensione del capo visivo è impressionate, soprattutto se si considera che il gioco viaggia a 30fps.

GLOBAL GAME IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

In sette battute la responsabile alle pubbliche relazioni Antonella Civello , della rete in franchising Global Game ha espresso le reali opportunità e i vantaggi del franchisee:

Quali sono gli obiettivi di marketing che la Global Game Italy ha già raggiunto?
Un ottimo grado di fedeltà alla marca, una buona copertura del mercato, un adeguato know how aziendale, una buona conoscenza delle caratteristiche del mercato dei consumatori e infine, un esclusivo posizionamento rispetto alla concorrenza;

Con quali mezzi la vostra azienda può adeguarsi ai repentini cambiamenti del mercato dei videogiochi?
la nostra azienda si avvale della collaborazione di centri di "ricerca e sviluppo" che studiano l'evoluzione del mercato e i comportamenti del consumatore per tradurli in un adeguato vantaggio concorrenziale;

Quale risonanza ha sul mercato internazionale la Global Game?
La nostra azienda è ormai un leader incontrastato nel mercato dei videogiochi in tutta Europa. Una holding con sede a Lussemburgo, la GLOBAL GAME EUROPE S.A., monitora gli sviluppi della società italiana;

Con quali marchi di fama mondiale si associa la forza di Global Game?
Naturalmente con quella dei marchi più prestigiosi nel settore dei videogiochi: NINTENDO, SONY e SEGA;

Quali sono i reali vantaggi del franchisee?
Possibilità di beneficiare della notorietà della Global Game, riduzione dei rischi d'impresa e, elemento più importante per i nostri affiliati, l'opportunità di ottenere facilitazioni di finanziamento sullo stock iniziale;

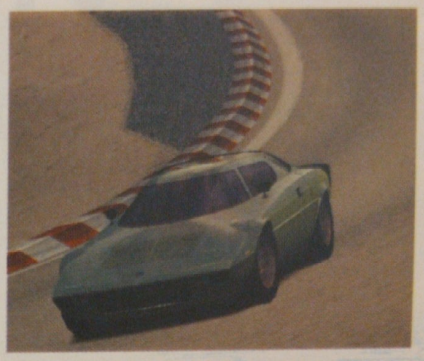
Quali vantaggi offre l'apertura di un vostro punto vendita rispetto ad un tipo di attività autonoma?
Il franchisee può dedicarsi tranquillamente allo sviluppo della propria attività tralasciando problemi quali: approvvigionamento delle merci, selezione dei prodotti, pubblicità istituzionale e formazione del personale che sono a carico del franchisor;

Quali sono le probabilità di successo di un punto vendita in franchising?
Nell'attuale regime di mercato altamente concorrenziale, mettersi in proprio non è semplice. Comporta rischi, impegno, investimenti e assunzione di responsabilità. Oltre il 70% delle neo-aziende chiude i battenti nell'arco dei primi 3 anni di vita. Solo 8% di quelle aperte in franchising segue invece questa sorte.

Global Game Divisione Franchising
via Vincenzo Monti, 47 Milano
Tel. 024804801 Fax 0248048029

GRAN TURISMO 2000

Ancora non convinti delle potenzialità di PlayStation2? Provate a cercare un titolo automobilistico superiore a **GT2000**, su qualsiasi altro sistema...



GT2000 non ha nessuna modalità per il gioco online. Il multiplayer sarà disponibile solo tramite split-screen (ma anche questa modalità non è confermata e non era abilitata nella versione presentata all'ECTS): per poter scaricare nuovi modelli di macchine e giocare con altri piloti in rete bisognerà attendere il prossimo **Gran Turismo**...

Se per il lancio americano di PlayStation2 il titolo di punta è rappresentato dall'eccellente **Madden 2001** di Electronic Arts, in Europa la killer application che permetterà a Sony di vendere qualche tonnellata di console arriverà solo fra qualche mese e porterà ancora una volta la firma di Polyphony Digital. Il recente ECTS di Londra ha confermato infatti, se mai ce ne fosse stato bisogno, che Kazunori Yamauchi e compagni sono semplicemente imbattibili nel campo delle simulazioni automobilistiche e che **GT2000** è il titolo più atteso del 2001, insieme ad un certo **Metal Gear Solid 2**...

Super Console ha avuto ancora una volta l'onore di partecipare a una presentazione del gioco a porte chiuse, presentazione in cui Yamauchi-san ha illustrato con il consueto entusiasmo il processo evolutivo subito dal titolo negli ultimi mesi, a cominciare dal comparto estetico. *"Come potete vedere, il look di **GT2000** è molto migliorato"* ha esordito Kaz. *"Questo perché abbiamo raddoppiato la risoluzione verticale e ora il gioco gira a 640*480. Non abbiamo ancora inserito nessun tipo di anti-aliasing* (a differenza di quanto dichiarato da molte riviste, online e non - ndr), *ma il risultato direi che può considerarsi senza dubbio positivo"*. Parlare di risultato positivo è un eufemismo, perché **GT2000** è semplicemente uno spettacolo per gli occhi: la differenza di risoluzione con titoli come **Ridge Racer V** è evidentissima, ma questo non comporta rallentamenti o problemi di sorta per il motore 3D, che "spara" sempre 60 frame al secondo, senza cali nemmeno nelle situazioni più "affollate". *"Abbiamo aggiunto anche alcuni effetti, oltre a quello che avrete già visto del calore che si solleva dall'asfalto. L'ultimo di questi, a cui abbiamo lavorato parecchio, è l'effetto sfocatura, particolarmente evidente nel replay. L'auto inquadrata rimarrà sempre a fuoco, mentre quelle su un altro 'piano' appariranno leggermente 'blurrate', proprio come nella realtà"*. Spettacolare, anche perché i modelli 3D delle auto vantano un realismo fantascientifico: questo però ha comportato qualche rinuncia... *"In **GT2000** ci saranno 'solo' 150 macchine contro le 500 di **Gran Turismo 2**. Il motivo è semplice: per realizzare un auto di **GT2** ci occorreva un giorno di lavoro, mentre per una macchina di **GT2000** ne sono necessari almeno dieci. Visti i tempi ristretti di lavorazione, abbiamo quindi deciso di diminuire il numero di mezzi disponibili, ma siamo comunque riusciti a mantenere un parco macchine molto vario e ad inserire alcuni modelli nuovi, non disponibili in **GT2**"*. (Per la cronaca, i finestrini delle auto sono trasparenti. L'effetto si nota poco per via dei riflessi, ma c'è. Garantito.) Non molto si sa invece dei circuiti: la maggior parte delle 15 piste di **GT2000** saranno identiche a quelle del suo predecessore, con un tracciato ambientato a Monte Carlo e uno in Giappone assolutamente inediti.

La novità più succulenta riguarda comunque il volante che Polyphony sta realizzando in collaborazione con Sony e una terza casa che Kaz non ha voluto nominare: *"Finora mancava su console un volante con force feedback. Visto che il nostro obiettivo è quello di realizzare il simulatore automobilistico definitivo e vogliamo che il giocatore riesca ad immergersi totalmente nella sensazione di guida, abbiamo contribuito alla realizzazione di questa periferica che, tenendo le dita incrociate, dovrebbe uscire insieme a **GT2000**"*. Interrogato sulla comodità e sulla sensibilità del volante, Yamauchi ha dato una dimostrazione pratica della bontà della periferica (e del gioco), affrontando le curve dell'ostico tracciato di Laguna Seca come un professionista e lasciando pochi dubbi sul valore del volante, nonché sulla propria abilità di pilota.

Affascinati dal realismo del gioco, i presenti hanno quindi prestato poca attenzione alle dichiarazioni di Yamauchi sul sonoro, che sarà infinitamente superiore a quello di **GT2** grazie alle potenzialità di PS2 in questo campo, e si sono affrettati a chiedere, per l'ennesima volta, quando verrà completato **GT2000**. Kazunori (visibilmente affaticato, e non solo per il jet-lag...) ha accolto la domanda con un sorriso e nel tono più sincero possibile ha dichiarato: *"As soon as possible"*. Grande Kaz, sei l'idolo di **Super Console**...

Il volante con force feedback, alla cui realizzazione sta lavorando anche Kazunori Yamauchi in persona, permetterà ai giocatori di **GT2000** di immergersi al 100% nel gioco: ancora ignoto, al momento, il nome della casa che realizzerà la periferica.

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Alex Power - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2 JAP

TEKKEN TAG TOURNAMENT	JAP	189000
RIDGE RACER V	JAP	189000
STREET FIGHTER EX 3	JAP	129000
FIFA WORLD SOCCER	JAP	199000
DEAD OR ALIVE 2	JAP	199000
WINNING ELEVEN 2000	JAP	199000
ARMORED CORE 2	JAP	199000
SENGOKU MUSOU	JAP	199000
ORPHEN	JAP	199000
ONIMUSHA DEMON WAR.	JAP	TELEF.
GRAN TURISMO 2000	JAP	199000
EX BILLIARDS	JAP	199000
FINAL FANTASY X	JAP	TELEF.
SUMMONER	JAP	199000

PLAYSTATION 2 USA E GIOCHI TELEFONA

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	49000
BLEEM!(EMULA GIOCHI PSX)	USA	TELEF.
CAPCOM VS SNK	JAP	139000
CRAZY TAXI	PAL	99000
D2	USA	129000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	99000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	79000
FERRARI 355	JAP	129000
F1 WORLD GRAND PRIX	PAL	49000
GET BASS	PAL	99000
GET BASS + CANNA	PAL	159000
HALF LIFE	USA	139000
INCOMING	PAL	49000
JO JO ADVENTURE	PAL	99000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
NOMAD SOUL	PAL	79000
QUAKE 3 ARENA	USA	139000
RES. EVIL: CODE VERONICA	PAL	99000
SAMBA DE AMIGO	USA	129000
SEGA GT	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	79000
SILENT SCOPE	USA	139000
SILVER	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL REAVER	PAL	89000
SUPERCROSS 2000	PAL	89000
TOMB RAIDER 4	PAL	99000
TONY HAWK'S SKATEB.	USA	89000
TOY COMMANDER	PAL	49000
UEFA STRIKER	PAL	49000
VANISHING POINT	PAL	99000
VIRTUA ATHLETE 2K	PAL	99000
V-RALLY 2	PAL	99000
V-TENNIS	PAL	99000
WF ATTITUDE	PAL	49000
ZOMBI REVENGE	PAL	99000

PLAYSTATION

A SANGUE FREDDO	PAL	79000
ALL STAR TENNIS 2000	PAL	59000
ALUNDRA 2	PAL	95000
ARMORINES	PAL	89000
BEATMANIA + CONTROL.	PAL	129000
BREATH OF FIRE IV	USA	139000
CHASE THE EXPRESS	PAL	89000
CHRONO CROSS	USA	139000
COLIN MC RAE 2	PAL	95000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	139000
DIGIMON WORLD	USA	139000
DINO CRISIS 2	JAP	149000
DRAGON VALOR	PAL	79000
DUNE	PAL	89000
ETERNAL EYES	PAL	79000
EURO 2000	PAL	49000
FIFA 2001	PAL	TELEF.
FINAL FANTASY IX	USA	149000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FORMULA 1 2000	PAL	89000
FRONT MISSION 3	PAL	95000
GALERIANS	PAL	95000
GEKIDO	PAL	95000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	79000
KOUDELKA	USA	139000
LEGEND OF DRAGOON	USA	139000
LEGEND OF LEGAIA	PAL	59000
LEGEND OF MANA	USA	139000
MEDIEVIL 2	PAL	59000
MILLE MIGLIA	PAL	95000
MORTAL KOMBAT SP. FORCES	PAL	69000
NIGHTMARE CREATURES 2	PAL	99000
PARASITE EVE 2	PAL	95000
POOL ACADEMY	PAL	59000
RAYMAN 2	PAL	95000
RISK	PAL	89000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS	PAL	95000
SPIDERMAN	PAL	99000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
SUIKODEN 2	PAL	89000
SUPERCROSS 2000	PAL	69000
TARZAN	PAL	49000
TENCHU 2	PAL	99000
TERRACON	PAL	49000
THREADS OF FATE	USA	139000
TOMBI 2	PAL	59000
VAGRANT STORY	PAL	95000
VALKYRIE PROFILE	USA	139000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANGUARD BANDITS	USA	139000
VANISHING POINT	PAL	79000
WILD ARMS	PAL	49000
WILD ARMS 2	USA	139000
WIN. EL. 2000 WORLD EDIT.	JAP	TELEF.
WORLD CHAMP. SNOOKER	PAL	95000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
BATMAN BEYOND	PAL	129000
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	USA	TELEF.
MARIO PARTY 2	PAL	129000
MARIO TENNIS	PAL	129000
OGRE BATTLE 64	USA	TELEF.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	USA	TELEF.
TOM & JERRY	USA	TELEF.
TUROK 3	PAL	119000

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

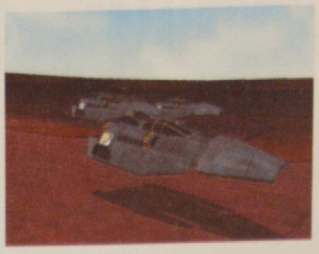
TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

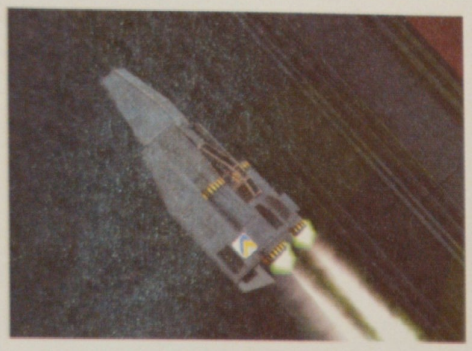
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

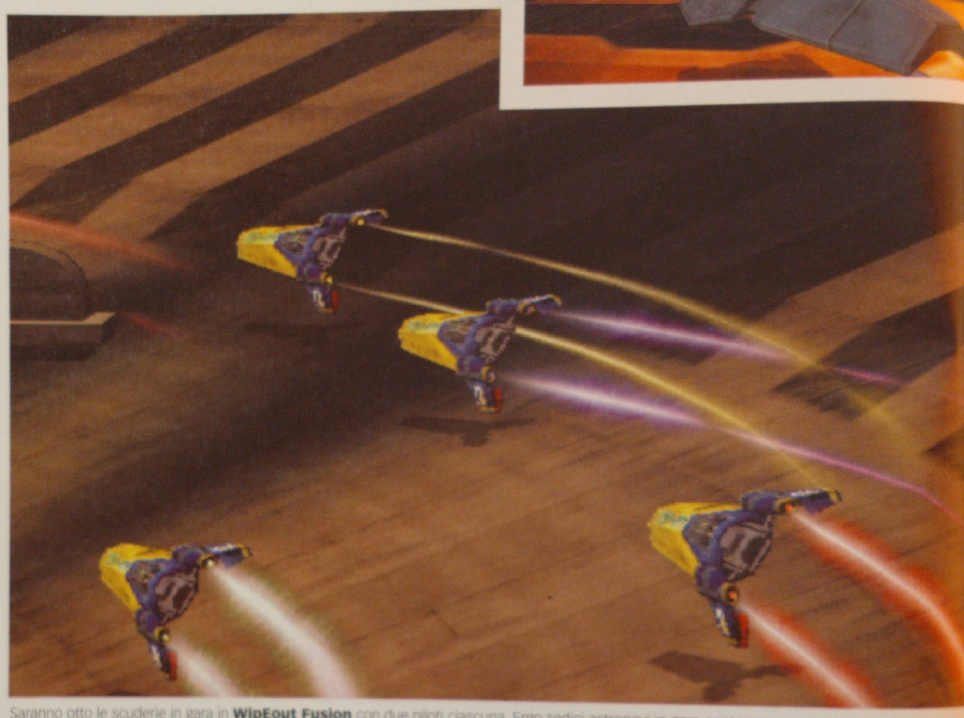
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

WIPEOUT FUSION

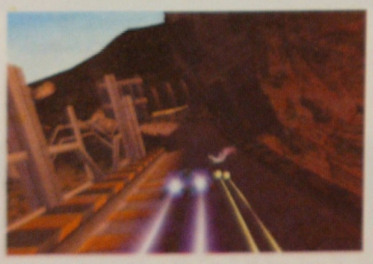
Il racing game futuristico di Psygnosis per PlayStation2 si preannuncia massiccio. Nuovi tracciati, nuove astronavi, nuove armi, ma non solo....





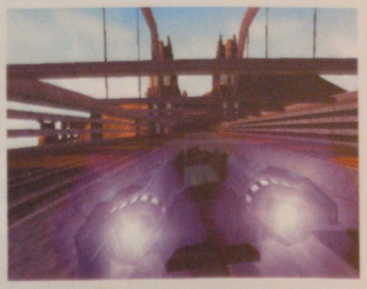


Saranno otto le scuderie in gara in **WipEout Fusion** con due piloti ciascuna. Ergo sedici astronavi in gara contemporaneamente.



A differenza dei precedenti **WipEout**, non sarà Designer's Republic l'autrice del logo e dell'identità visiva di **WE Fusion**, bensì Good Technology, società operante nel settore del web design dal 1994.

Il ruolo ricoperto da **WipEout** nella creazione di un nuovo stato sociale per il videogame, nella sua emancipazione, nella sua massificazione, è descritto minuziosamente negli annali della storia videoludica. Ancor prima che le forme di Lara balzassero ammiccanti dallo schermo, il racing game futuristico di Psygnosis già attirava gli sguardi accomodanti di quell'utenza che fino ad allora aveva considerato il videogioco una forma di intrattenimento per ragazzini deviati. Con **WipEout**, col suo aspetto cool made in Designer's Republic, con i suoi brani trendy e la persuasiva propaganda di Sony alle sue spalle, videogiocare diventa un'attività accettabile, addirittura "normale", e PlayStation la piattaforma ideale (per alcuni l'unica) su cui praticarla. **WipEout Fusion** arriva dopo tutto questo. Che videogiocare sia "ok" è ormai un dato di fatto. Non servono conferme. Nella campagna promozionale di Sony per PlayStaion2, il nuovo (il quinto se si considera anche la Special Edition) simulatore di guida antigravitazionale semplicemente ingrassa una line-up già di per sé mastodontica. Il franchise certo attrae, ma è indubbio che la sua carica rivoluzionaria si sia già esaurita da un pezzo. **WipEout Fusion** è dunque un prodotto "come tutti gli altri", il che lo espone agli occhi di **Super Console** sotto una luce diversa. Come ogni remake per PS2 **WE Fusion** ha delle responsabilità. Dando per assodata la banale riproposizione della vecchia meccanica di gioco, per Psygnosis è indispensabile elevare la serie verso nuovi standard qualitativi, osando magari più di quanto non abbia fatto fino ad oggi con le varie riedizioni a 32 bit. La principale novità introdotta da **WipEout Fusion** ammicca all'indirizzo di **Rollcage** offrendo tracciati percorribili a testa in giù. Al di là delle consuete serpentine fanno la loro comparsa loop a 360°, curve paraboliche inclinate di 90° rispetto all'orizzonte, insidiose sezioni "a cavatappi" ed impressionati discese verticali. Per assicurare l'aderenza delle astronavi alla pista è stato ritoccato il fattore antigravitazionale. I mezzi tendono a restare incollati al suolo e solo in rare occasioni prendono il volo. Questo consente di conferire all'esperienza corsistica un feeling "da montagne russe". I modelli poligonali delle varie astronavi hanno acquistato quella complessità d'uopo in ogni gioco PS2 con il livello di dettaglio che si estende fin dentro il cockpit, custode di piloti interamente poligonali. Numerose, inoltre, le parti mobili dei velivoli (alettoni, flaps e derive di vario genere) ricoperti, i velivoli, da una gradevole mappatura riflettente. E non solo. Particolare attenzione è stata rivolta alle collisioni ed al loro effetto sulla salute e, soprattutto, sulle performance del mezzo. In base alla sua entità, ogni urto danneggia più o meno visibilmente l'astronave (volano frammenti e parti meccaniche innescando incendi a bordo) inficiandone la stabilità e le performance fino al prossimo pit stop.



Sono 21 i tracciati standard previsti in **WipEout Fusion**. Per l'esattezza 21 più due segreti, larghi in media il 40% in più di quelli visti in **WipEout** al fine di offrire maggior libertà di manovra. A gruppi di tre, i tracciati scorrono lungo 7 ambientazioni differenti (in quello cittadino, ad esempio, uno dei tre tracciati sarà ambientato nella rete fognaria). Al di là dell'indubbio beneficio di cui gode teoricamente la longevità del titolo, l'elevato numero di percorsi ha permesso di ovviare ad uno dei principali problemi di **WipEout**: il brusco innalzamento del livello di difficoltà. Potendo contare su quasi due dozzine di percorsi, gli sviluppatori sono stati in grado di diluire meglio l'ostilità del gioco, innalzando con maggior gradualità il livello di difficoltà. E infine, alcuni tracciati presentano ampie sezioni svincolate dalle costrizioni del bordo pista come foreste, grotte e laghi acidi.

Il sistema di controllo beneficerà delle funzioni analogiche dei tasti del DualShock 2 offrendo altresì la possibilità di defilarsi lateralmente per aumentare le chance di evadere gli attacchi condotti dagli avversari. Questi ultimi condurranno la loro gara sotto la spinta di un rinnovato algoritmo di IA. Non solo saranno in grado di operare delle scelte in funzione della loro posizione sul tracciato, ma tenderanno a comportarsi in maniera differente l'uno dall'altro in base alle rispettive personalità. Gli aggressivi, ad esempio, tenderanno ad attaccare spesso con le armi equipaggiate in gara, mentre i tecnici preferiranno aderire ad uno stile di guida meno sporco, facendo leva sulle loro abilità corsistiche piuttosto che sul loro armamentario. Interessante notare che ognuno dei concorrenti vanta una sorta di "memoria storica": in base al comportamento tenuto dal giocatore nei loro confronti, il loro atteggiamento in gara varia sensibilmente. Si legheranno al dito eventuali attacchi missilistici promettendo vendetta. Di converso, uno stile di guida meno belligerante da parte del giocatore premia quest'ultimo con avversari più "amichevoli". Relativamente si intende. Resta da vedere quanto questo aspetto sarà apprezzabile durante le furiose competizioni...

Per la cronaca, il numero di partecipanti alle gare in **WipEout Fusion** sale a 16 contro i 12 dell'edizione a 32 bit.

Dal punto di vista prettamente tecnico, il team di sviluppo promette un frame rate saldamente ancorato sui 50fps per la versione PAL e sui 60fps per quella NTSC (promessa apparentemente confermata all'ECTS sebbene di astronavi in pista che ne fosse solo una). Considerato che ogni tracciato è composto da 150.000 poligoni e che ognuna delle 16 astronavi in gara vanta un livello di dettaglio sbalorditivo, la cosa non può che lasciare esterrefatti. Un particolare sistema di gestione della memoria e di compressione dei dati, infine, farà in modo che il gioco risieda tutto nei 32MB di RAM di PlayStation2 limitando al minimo i caricamenti da DVD. Nulla è noto sulle band musicali scritturate per chiudere il pacchetto ludico col consueto background sonoro.

Laddove le astronavi di **WipEout** avevano 7 parametri prestazionali, quelle di **WipEout Fusion** ne avranno ben 48. Sarà inoltre possibile alterare l'aspetto dei propri caccia attraverso quattro livelli di upgrade.

WWW.BLACK-BOX.IT

vuvuvublacktrattinoboxpuntoit

HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

DISTRIBUZIONE - VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

... IL NUOVO NEGOZIO !!!

100 Mtq. Di Esposizione vendita di:

PLAYSTATION - DREAMCAST - GAME BOY - PC CDROM

VERSIONI PAL !!!

SOFTWARE E ACCESSORI

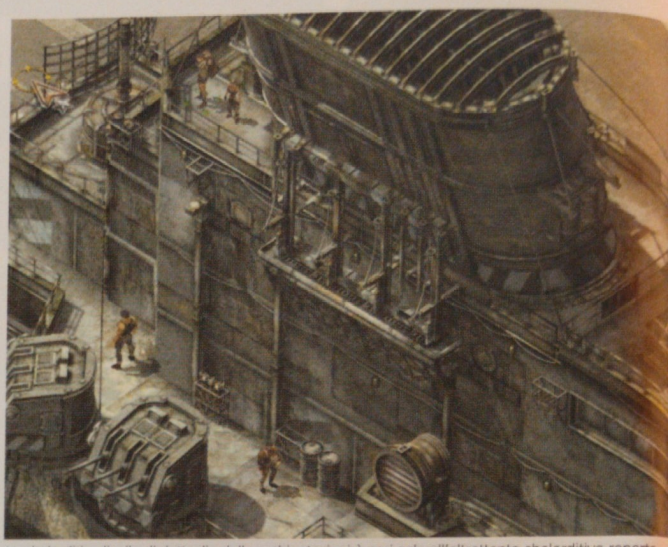
IL PIU' COMPLETO SERVIZIO RIVENDITORI PER TUTTE LE PIATTAFORME

Via Masini 101 - 50051 Castelfiorentino (Fi)
Tel 0571684774 - fax 0571628989
Black-box@black-box.it

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **PYRO STUDIOS** GENERE **STRATEGICO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

COMMANDOS 2

Incredibile, ma vero: arriverà anche su PlayStation2 il seguito di uno degli strategici per PC più originali e sofisticati mai creati.



Lo sbalorditivo livello di dettaglio delle ambientazioni è pari solo all'altrettanto sbalorditivo repertorio di animazioni di personaggi e veicoli (questi ultimi interagibilissimi).

Per una migliore pianificazione strategica è data la possibilità di spostare il punto di vista su uno dei quattro punti cardinali, nonché di zoomare a piacimento dentro e fuori la scenografica.

Pubblicato da Eidos per PC circa due anni fa, **Commandos: Behind the Enemy Lines** ha venduto fino ad oggi ben un milione di copie in tutto il mondo. Forte della sua indiscutibile originalità, nata dall'elegante unione fra lo strategico in tempo reale e lo stealth game, e nonostante il benché minimo accenno al poligono, il gioco degli spagnoli Pyro Studios ha affascinato, divertito, entusiasmato e talvolta anche frustrato, milioni di utenti PC. Malgrado lo scarso supporto promozionale di Eidos, la notorietà di **Commandos** è cresciuta sul tam tam del passaparola, introducendo lentamente Pyro Studios nell'Olimpo degli sviluppatori di serie A. Non sorprende quindi che Eidos abbia in serbo un seguito (stavolta adeguatamente pubblicizzato), e che quest'ultimo si preannunci ancor più massiccio del predecessore.

Previsto per PC, PlayStation2 e Dreamcast, **Commandos 2** pone il giocatore al comando di un manipolo di unità speciali attive nel teatro bellico della Seconda Guerra mondiale. Da una prospettiva isometrica soprelevata, l'utente seleziona e comanda le singole figure militari in un ambiente reso ostile dalla presenza di guardie naziste dotate di poderosi poteri sensoriali (poderosi in ambito videoludico, si intende). Sfuggire al loro sguardo attento ed evitare di attirarne l'attenzione con rumori di varia natura, sono gli obiettivi collaterali alla base di una meccanica di gioco assolutamente intrigante, che fa della tempistica e del senso tattico i requisiti essenziali da stressare durante il gioco. Compito del giocatore è, infatti, assolvere ad una lunga serie di missioni coordinando le attività dei membri del proprio commando militare, sfruttandone saggiamente le precipue abilità. Dal sommozzatore al cecchino, dalla spia al berretto verde, ogni unità va gestita sulla base di un'accurata pianificazione strategica. La spia, ad esempio, può travestirsi da generale tedesco, distrarre le guardie chiamandole a sé, lasciando così campo libero ai compagni. O ancora. Il cecchino può offrire una preziosa copertura dalla lunga distanza mentre il geniere piazza cariche esplosive ove richiesto. Scopo della strategia di gioco non è solo distruggere gli obbiettivi preposti o eliminare le guardie, ma anche evitare di allarmare il servizio di pattugliamento tedesco sparpagliando cadaveri dappertutto. Nascondere ogni corpo in luoghi lontani dallo sguardo dei nemici è, infatti, essenziale per la felice riuscita di ogni missione.

A differenza del prequel, in **Commandos 2** è concessa la facoltà di introdursi in luoghi chiusi e coperti come abitazioni, bunker e quant'altro, con la telecamera che switcha all'interno degli edifici mostrandoli in tutto il loro dettaglio. Alcune missioni prevedono, infatti, il recupero di ostaggi sottoposti a torture o interrogatori. In questi casi una spia potrebbe bussare alla porta travestita da generale mentre il berretto verde si intrufola dalla finestra. La varietà delle missioni e delle strategie adottabili per portarle a compimento è tanto vasta da impedire di descriverle in questa sede. **Commandos 2** va semplicemente giocato per carpirne l'intima complessità e la magnificenza concettuale. **Super Console** non può pertanto non essere entusiasta della versione PlayStation2 mostrata all'ECTS, quasi indistinguibile da quella PC (a cui si riferiscono le foto a corredo di questa anteprima) e sulla cui qualità è pronta a scommettere a mani basse. Il fatto che Pyro Studios non intenda implementare la compatibilità con i mouse USB solleva qualche dubbio in merito all'efficacia del sistema di controllo, da sempre spina nel fianco di ogni strategico di una certa complessità tradotto da PC a console, ma nell'attesa della sua commercializzazione per la fine dell'anno, **Commandos 2** non smetterà di essere al primo posto della classifica dei most wanted di **Super Console**.

La possibilità di visitare gli interni è una delle novità più interessanti rispetto al prequel.

TISCALI VOISPRING.
DA OGGI USI INTERNET PER TELEFONARE GRATIS.

PER LA PRIMA VOLTA IN EUROPA, UN SERVIZIO COMPLETO E GRATUITO DI TELEFONIA INTERNET.

800 91.00.91
Servizio Clienti

Voispring è un servizio di telefonia che permette di usare il computer collegato a Internet come un normale telefono per fare e ricevere telefonate gratuite da tutta Italia. Con Tiscali Voispring hai:

1. Telefonate gratuite*: mentre sei collegato a Internet con Tiscali Net puoi chiamare gratis qualunque telefono della rete fissa, sia in urbana che in interurbana.

2. Seconda linea virtuale gratuita: un numero aggiuntivo sul quale puoi ricevere le telefonate anche mentre la tua linea è occupata perché navighi in Internet.

3. Trasferimento di chiamata gratuito: permette di trasferire, verso qualunque telefono della rete fissa nazionale, le telefonate in arrivo.

4. Segreteria telefonica gratuita: consultabile via Internet come un qualsiasi messaggio di posta elettronica.

Con Voispring, Tiscali firma la nuova rivoluzione della rete: il primo servizio completo di telefonia Internet in Europa, gratis per tutti gli abbonati Tiscali Net.

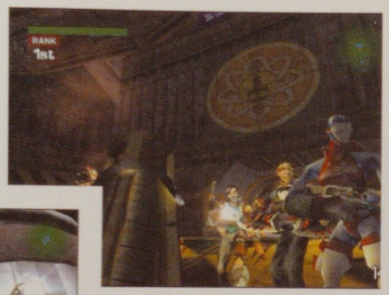
*L'unico costo che si sostiene è quello della chiamata di collegamento a Internet.

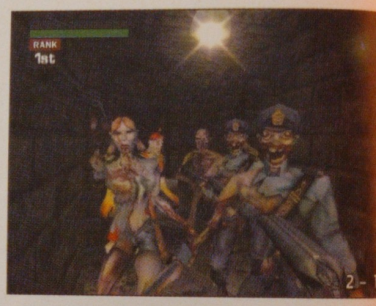
Voispring.com

TISCALINET.it

TIME SPLITTERS

Eccitati dall'attesa di **Unreal Tournament** per PlayStation2? Eccitatevi di più. **Time Splitters** di Free Radical Design promette di essere ancora meglio...





L'aspetto che più di ogni altro stupisce di **Time Splitters** è l'agilità con cui il motore grafico manda a video migliaia di poligoni texturemappati a 60fps.

Voi non lo sapete, ma un razza malvagia manipola da secoli il corso della storia umana viaggiando avanti e indietro nel tempo per alterare il corso degli eventi a sua discrezione. Calamità come le guerre, le malattie, Britney Spears, ma soprattutto i Back Street Boys, sono il frutto del loro sordido operato finalizzato a gettare la Terra nel caos. Dopo un breve periodo di letargo, i Time Splitters sono pronti a raccogliere i frutti del loro lavoro mostrandosi apertamente alla gente in veste di Dominatori Assoluti. Ma non hanno fatto i conti con un gruppo di 60 avventurieri che da secoli (anche loro) saltellano di qua e di là nel continuum spazio temporale in cerca di nuove sfide ed, eventualmente, nuovi tesori. Consapevoli delle intenzioni dei Time Splitters, decidono di imbarcarsi nell'avventura di una vita, salvando la Terra da un'immane tragedia.

Il giocatore ha modo di personificare una dei (ben) 60 personaggi inclusi nel pacchetto ludico, lanciandosi in furiose battaglie in puro stile arcade, in cui la componente blastatoria prevale su tutto il resto. Come in **Unreal Tournament**, ognuna delle 30 armi disponibili (dall'uzi al lancia granate, passando per le consuete armi aliene) offre due modalità di sparo differenti. Il sistema di controllo fa largo uso delle caratteristiche del DualShock2 laddove lo stick di sinistra serve a muoversi lungo le 4 direzioni principali (avanti, indietro, sinistra e destra), mentre quello destro permette di ruotare la "testa" liberamente. Tutti gli stereotipi del genere sono riconfermati in **Time Splitters**, a partire dalle modalità di gioco previste. Deathmatch, Capture the bag (si "bag", non è un errore di battitura), Escort e Last Stand sono solo alcune delle opzioni ludiche previste, affrontabili da un massimo di 4 giocatori contemporaneamente (via split screen), in maniera competitiva o cooperativa (quest'ultima solo per due giocatori).

Nonostante il loro passato coinvolgimento nei sofisticati **Golden Eye** e **Perfect Dark**, gli sviluppatori non fanno mistero della semplicità concettuale alla base di **Time Splitters**. Quest'ultimo è e vuole essere un FPS nell'accezione più basilare del termine. Niente trame di supporto, niente puzzle o enigmi da risolvere. Qui si spara e basta.

A differenziare il progetto Eidos dal resto è principalmente la pletora di nemici presentati a schermo contemporaneamente. Durante il test preliminare condotto sulla versione quasi definitiva mostrata in una presentazione pre-ECTS, **Super Console** ha contato almeno 12 avversari poligonali tutti ammassati sullo schermo ed apprezzato un frame rate strabiliante, fisso sui 60fps, nonostante l'infuocata bagarre che potete chiaramente immaginare. Certo, il character design lascia spesso a desiderare, ma stupisce la varietà di figure che compongono la marmaglia di nemici digitali. Così come le ambientazioni, anche gli avversari mutano a seconda del periodo storico in cui è ambientato il livello in corso. Si va quindi da ambientazioni futuristiche ad altre antiche e rurali con bot che spaziano dagli zombi, ai robot, dalle prostitute armate di fucile a pompa a creature metà uomo metà macchina. E ancora. Chi dovesse trovare i 18 livelli in multiplayer insufficienti, potrà dedicarsi alla costruzioni di nuove mappe di gioco attraverso un apposito editor, salvando poi il risultato su memory card. Non male.

Previsto per il 24 novembre insieme ad altri dodicimila giochi per PlayStation2, **Time Splitters** sembra destinato ad inaugurare il genere dei FPS nel migliore dei modi, ponendo da subito alti standard qualitativi con cui le produzioni concorrenti dovranno fare necessariamente i conti (**UT** compreso).

E' NATA..... PS2 PlayStation™2

AFFAMATA DI PRODOTTI

ATOMIC ACCESSORIES

TWIN SHOCK WIRELESS 2
- 2 Joypad completamente analogici
- Dual Shock
- Adatto ad ogni gioco
- NON richiede l'utilizzo di CAVI

VERTICAL STAND
- Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale

TELECOMANDO Ps2
- Telecomando SENZA FILI

ATOMIC™ ACCESSORIES

TWIN SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Disponibile in diversi colori

KILLER SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

EXTENSION CABLE

COMPATIBILI PlayStation™1 e PlayStation™2

TI ASPETTIAMO alla

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

smau DUEMILA
Pad. 17/2°

ATOMIC™ ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

bonanno
BLUKIDS spiaz www.spiaz.it
PERSICCO

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 66 Garlasco (PV)
BIT 64
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalé, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
UNIVERSO PS2
DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

iper
Auchan
Carrefour
centro commerciale emmezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

DROPSHIP

Accolto con una punta di diffidenza mista a velato disgusto lo scorso aprile, **Dropship** comincia a mostrare la sue vera identità. E' giunto il momento di approfondire...

Un paio di Dropship hanno appena rilasciato un piccolo esercito di carri armati sul campo di battaglia.

È cambiato molto, e in meglio, il primo progetto di Psygnosis Camden per PlayStation2. Rispetto alle prime foto risalenti ad aprile e pubblicate su **Super Console** 70 (spazio **Playworld**), quelle mostrate su questa pagina testimoniano notevoli risultati estetici. Durante la presentazione tenutasi all'ultimo ECTS, il produttore, Pete Edward, ha corretto il giudizio suggerito dalle prime immagini, mostrando qualcosa di decisamente più intrigante sebbene ancora in stato embrionale. Previsto infatti per la fine del 2001, **Dropship** non è ancora sufficientemente maturo da permettere giudizi, ma i progressi compiuti dal team di sviluppo sono visibili e lasciano ben sperare. La mappatura texturale ricopre adesso l'intera scenografia di gioco, punteggiata da alberi e strutture militari interamente poligonali. Il paesaggio appare estremamente credibile nella sua naturale irregolarità morfologica, e non a caso buona parte della presentazione puntava a sottolineare il realismo delle scenografie poligonali più che la meccanica del gioco in sé.

Nonostante l'intuibile peso computazionale di un mondo digitale di 40Km quadrati ed una gittata del campo visivo lunga ed apparentemente immune da pop-up e draw-in, **Dropship** manda a video 60 frame al secondo senza incespicare mai.

Dropship è uno strategico in tempo reale esigente tanto in termini di tatticismo quanto di destrezza sparacchina. Missione dopo missione il giocatore partecipa alla campagna bellica caricando le truppe a bordo di futuristici velivoli da trasporto, trasferendole dal campo base al campo di battaglia, ed offrendo servizi di copertura e supporto. Talvolta sarà data la possibilità di pilotare velivoli differenti, adatti a portare a termini i compiti specifici di ognuna delle missioni di cui il gioco è costituito. Le truppe dispiegate sul campo avranno funzioni diversificate (dal pattugliamento all'attacco vero e proprio, dalla difesa del proprio quartier generale all'infiltrazione oltre le linee nemiche) soggiaciute da algoritmi di intelligenza artificiale sofisticati (a detta di Sony). Non è chiaro se il giocatore avrà facoltà di controllarle direttamente (Edward ha pilotato una specie di jeep più che altro per mostrare "dal basso" le imponenti scenografie 3D) o di impartirvi degli ordini generici. Ciononostante costanti comunicazioni radiofoniche tengono aggiornati sull'evolversi degli eventi.

Previsto per gli ultimi mesi del 2001, **Dropship** ha ancora molta strada da fare, e considerando i miglioramenti apportati dal giorno della sua prima apparizione pubblica a questa dell'ECTS, non è da escludere che il progetto di Psygnosis Camden sia custode di ulteriori sorprese. **Super Console** lo terrà sotto attenta osservazione.

Le carlinghe degli aerei sfoggiano gustosi riflessi metallici.

ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™
Munito di uscita Audio-Video

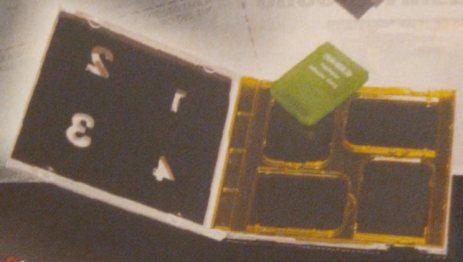
Compatibile PLAYSTATION™
Comandi digitali
Design ergonomico
Disponibile in diversi colori trasparenti

CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™
Opzione DUAL SHOCK™

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 e 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

www.dplus-int.com

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

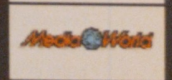
LA PUOI TROVARE DA:

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

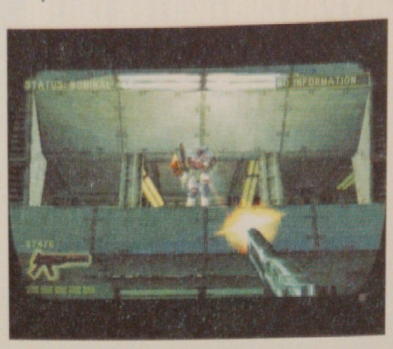


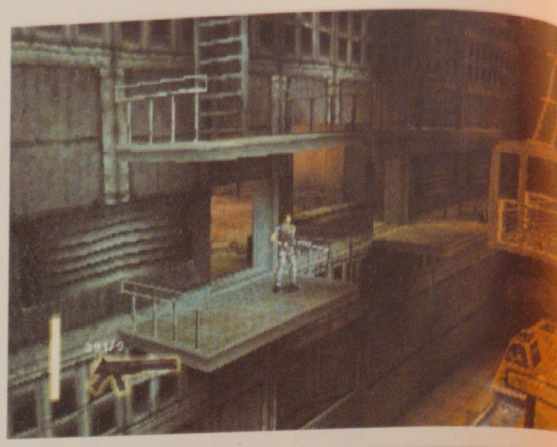
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

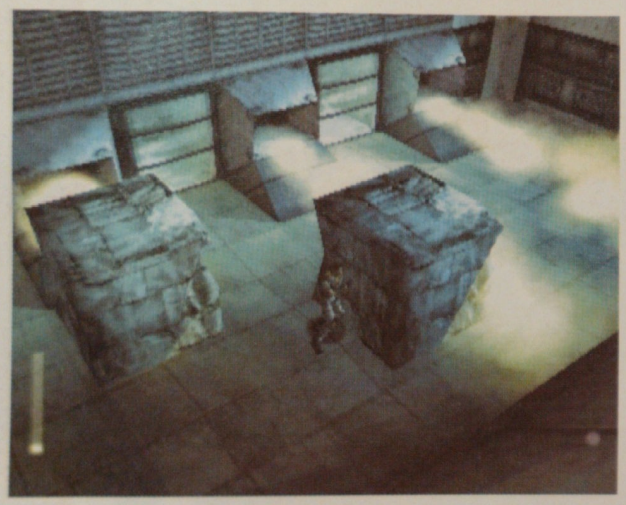
Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

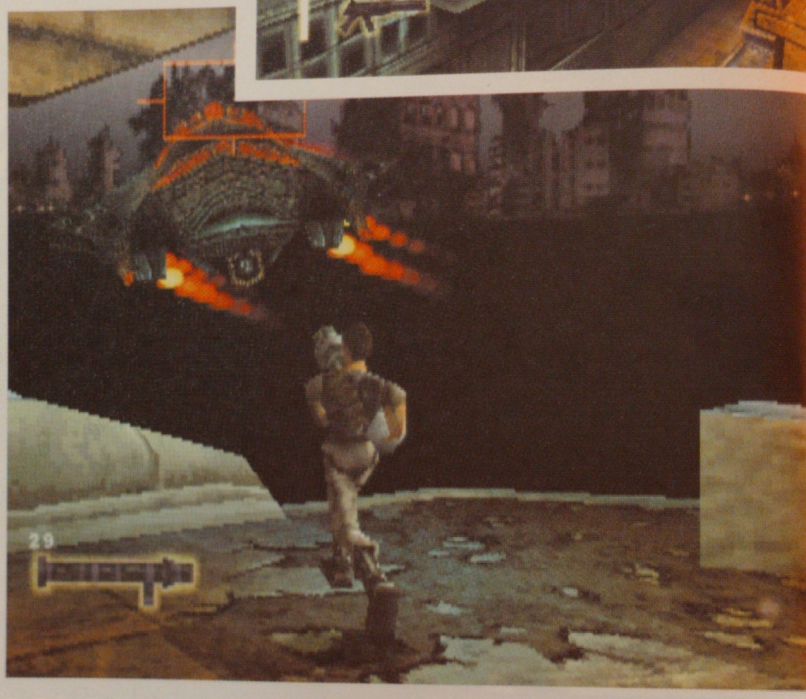
C-12

Dai creatori di **Medievil 1** e **2**, arriva un nuovo (il solito?) sparatutto in terza persona. **Super Console** riporta le sue impressioni dopo averci giocato all'ECTS.









Sviluppato dai medesimi responsabili della serie **Medievil** (Studio Cambridge), **C-12** prende corpo in una Terra devastata da un recente conflitto con una forza di invasione aliena. La razza umana rischia la tradizionale estinzione ed ogni forma di resistenza organizzata è stata impietosamente obliterata. I motivi che hanno spinto gli alieni ad invadere la terra sono ancora sconosciuti, ma fra i sopravvissuti circolano voci allarmanti circa paurosi esperimenti condotti sugli esseri umani. Si dice che li alieni stiano "dronicizzando" la popolazione terrestre, trasformando gli uomini catturati vivi in schiavi e guerrieri cyborg da aggiungere alle fila dell'esercito invasore. Non è una bella cosa. Ne è fermamente convinto il tenente Vaughan, uno degli ultimi combattenti della resistenza ancora in vita ed in grado di combattere, nonché l'ultima speranza di sopravvivenza per la razza umana. Con suo grande dispiacere Vaughan dovrà combattere contro l'esercito di cyborg umanoidi allestito dagli alieni, uccidere i suoi simili per il bene del pianeta, anche se questi ormai condividano pochi punti in comune con la razza d'origine.

Sebbene Sony etichetti **C-12** come un action adventure, di fatto, di avventura c'è ben poco. La meccanica di gioco sembra arcade al 100%, con le porzioni "avventuriere" risolte nella ricerca delle chiavi d'accesso necessarie per proseguire durante il gioco. Il giocatore comanda un Vaughan armato di spada e fucile mitragliatore (per gli attacchi dalla breve e lunga distanza rispettivamente), nonché protetto da una sorta di scudo capace di sprigionare onde energetiche in grado di immobilizzare momentaneamente i nemici nelle immediate vicinanze. L'azione procede a ritmo serrato, con attacchi provenienti da ogni parte, tanto sull'asse orizzontale quanto su quello verticale. Al fine di assicurare un pacifico rapporto fra il giocatore e di controller di PlayStation, una funzione di lock-on permette di centrare il bersaglio con facilità, in un certo senso assimilando la meccanica di gioco di **C-12** a quella di **Syphon Filter**.

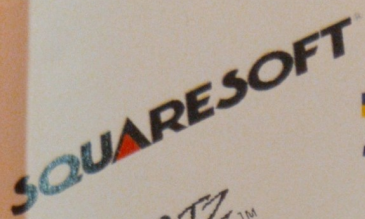
Completa solo per metà, la versione provata da **Super Console** al recente ECTS meritava sostanziali migliorie nel sistema di gestione delle inquadrature (un problema che Sony assicura verrà risolto nella versione finale), lasciando un po' interdetti sulla qualità cosmetica generale. Sebbene l'azione scorra fluida nella maggior parte dei casi, i fondali post-apoalittici denunciano un'eccessiva semplicità strutturale dovuta probabilmente all'esigenza di tenere su schermo il maggior numero possibile di nemici ed effetti speciali di vario genere.

Previsto per il mese di marzo, **C-12** appare senz'altro un action game promettente, difficilmente l'action/adventure proclamato da Sony. E la cosa non è necessariamente un male.

Le tine scure dei fondali donano a **C-12** il giusto aspetto post-apocalittico.

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

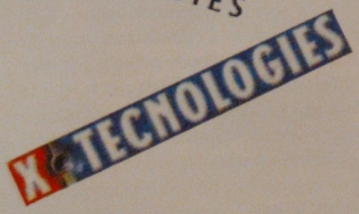
NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA



AFFRETTATEVI!

PLAYSTATION ONE DISPONIBILE...

...PROSSIMAMENTE PLAYSTATION 2!



VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

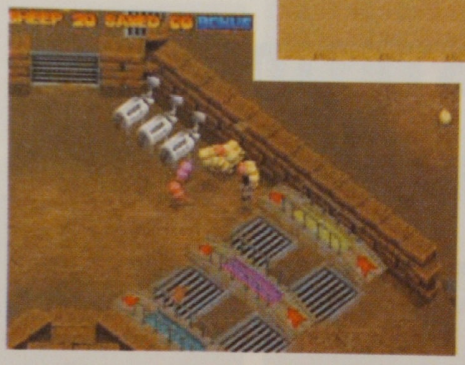
Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **MINDS EYE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

SHEEP

Lo sapevate che le pecore, gli animali più ebeti della Terra, sono in realtà una razza aliena proveniente da un'altra galassia? Benvenuti in **Sheep**, il primo videogioco a vantare delle sofisticate routine di SA ovvero Stupidità Artificiale...



In alcuni livelli gli ostacoli sono posizionati come pedine del domino: urtatene uno e cadranno tutti in sequenza, liberando il passaggio o rivelando alcuni utilissimi bonus.

Le sequenze in FMV sono di buona qualità, un fatto prevedibile visto che Minds Eye è nata come compagnia specializzata nell'animazione digitale prima ancora che come software house.

Sheep è un prodotto davvero poco convenzionale nel panorama videoludico di inizio millennio: non vanta routine di IA studiate da tecnici della NASA, non ha nessun personaggio famoso a fare da testimonial, non ha una realizzazione tecnica che sprema l'hardware PlayStation... In breve è un titolo che punta moltissimo sulla giocabilità, a cui affianca una buona dose di umorismo e, soprattutto, di originalità, tanto che i programmatori britannici di Minds Eye non riescono a definire con precisione in che genere di giochi possa rientrare **Sheep**. In realtà l'ultimo titolo Empire è un titolo d'azione con forti elementi puzzle e dal background assolutamente folle... La storia infatti racconta di come le pecore che popolano la Terra siano in realtà una razza aliena, giunte sul nostro Pianeta con lo scopo di studiarlo in incognito. Purtroppo, affascinate dal sole e dalla grande quantità di cibo a disposizione, le pecore si sono presto dimenticate della propria missione e si sono lasciate addomesticare dall'uomo. Ora però gli abitanti di Ovis Aries rivogliono indietro le pecore: per riuscire nel proprio compito, gli alieni hanno fatto il lavaggio del cervello a diversi umani, che dovranno quindi recuperare gli ovini e raggrupparli su Monte Muflone, da dove potranno raggiungere la Mother Sheep (gioco di parole scontato) e tornare a casa.

Il giocatore prende il controllo di uno dei quattro pastori, nei cui panni dovrà radunare quattro diverse razze di pecore attraverso sette ambientazioni, divise a loro volta in diversi livelli. In ogni stage ci sono 30 ovini e per farli arrivare al camion posto a fine livello, il pastore potrà urlare, trasportarli, lanciarli, ma soprattutto spingerli a mò di cane pastore. Inutile dire che il tutto è molto più facile a dirsi che a farsi, con le pecore che nella pratica tendono ad andare un po' dove hanno voglia e con una serie di ostacoli che vi impediranno di riuscire nel vostro compito in ogni modo possibile e immaginabile, anche perché il malefico Dr Watson è giunto sulla Terra con lo scopo di acquisire la tecnologia aliena delle povere pecore, e per eliminarle ha disseminato i livelli di trappole mortali di ogni tipo. I poveri ovini rischieranno così di annegare, essere schiacciari, fatti a fette, elettrizzati, mangiati dagli squali e persino trasformati in gelati: nel livello discoteca, inoltre, se balleranno troppo (le pecore adorano la musica, un fattore che dovrete tenere in considerazione in molti livelli...) i quadrupedi rischieranno di surriscaldarsi e... er, fondersi. Insomma, tenere in vita gli ovini non sarà una bazzecola e a volte, proprio come accadeva nel classico **Lemmings** (un titolo a cui i Minds Eye si sono chiaramente ispirati), sarà necessario sacrificare qualche pedina per la sopravvivenza del gruppo.

Il sistema di controllo è senza dubbio il punto focale di **Sheep**: le pecore possono vantare sofisticate routine di AS ovvero... ehm, Artificial Stupidity, e saranno necessarie diverse partite per imparare come farle andare nella direzione voluta. Inoltre, come sottolineano i programmatori d'oltremanica, il titolo Empire sarà uno dei primi ad utilizzare il sonoro all'interno del sistema di controllo. Demenziale, ma divertente. Se i game designer di Minds Eye riusciranno a rendere i livelli sufficientemente diversi l'uno dall'altro, **Sheep** potrebbe essere uno dei titoli più sorprendenti di questo Natale. Alla recensione su uno dei prossimi numeri il verdetto definitivo.

Mille Miglia™

'la corsa più affascinante del mondo'

Stirling Moss

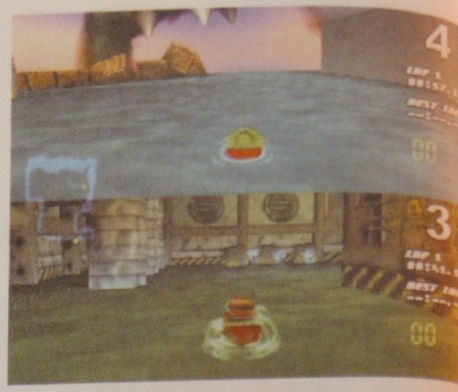
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd.
All rights reserved. SCi is a trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. 4806.

www.halifax.it

www.halifax.it/best/millemiglia

RE-VOLT 2: RC REVENGE

Nonostante il primo **Re-Volt** sia stato uno dei peggiori giochi mai usciti su PlayStation, Acclaim ha deciso di ritentare la strada delle automobili radiocomandate: sarà la volta buona?



I veicoli inizialmente disponibili sono 10, tutti dotati di nomi a dir poco bizzarri.

Nonostante una partenza un po' incerta e l'evidente atipicità dell'argomento trattato, quello delle simulazioni di automobili radiocomandate è ormai un vero e proprio filone che vanta diverse adesioni da parte di un discreto numero di software house, tanto occidentali quanto orientali. I favori incontrati da questa tipologia videoludica, però, non hanno aiutato la disastrosa versione PlayStation di **Re-Volt**, obiettivamente inferiore a quelle per PC e Dreamcast per via di un motore grafico in costante affanno e di un gameplay tremendamente frustrante.

Desta un certo stupore, quindi, l'esistenza di un sequel (**RC Revenge**, per l'appunto) destinato ad apparire soltanto sul 32 bit Sony, forse allo scopo di far dimenticare la mediocre prestazione del capostipite della serie. **RC Revenge** si differenzia da **Re-Volt** principalmente per via dell'adozione di un modello di guida semplificato, decisamente meno orientato verso la fedeltà della simulazione e più vicino allo stile dei giochi di kart che attualmente imperversano sul mercato. Il cambio di rotta operato dagli sviluppatori ha comportato l'abbandono del rigore che contraddistingueva **Re-Volt** in favore di una struttura di gioco più immediata, ma non per questo più facile. **RC Revenge**, infatti, è pur sempre un titolo in cui si guidano automobili radiocomandate, il che si traduce in una notevole leggerezza dei veicoli: il risultato è una curva di apprendimento piuttosto ripida, dovuta all'irritante facilità con cui le vetture (e i motoscafi utilizzati nelle occasionali competizioni acquatiche) saltellano sugli ostacoli tendendo a mettersi di traverso e ribaltarsi ad ogni piè sospinto. Lo spirito del gioco, d'altra parte, è proprio questo, e gli estimatori dei piccoli bolidi a pile troveranno probabilmente un motivo di esaltazione nelle difficoltà incontrate lungo la scalata al titolo di campione. Quest'ultima, almeno nella versione dimostrativa provata da **Super Console**, viene resa ancora più ardua dall'indole estremamente coriacea degli avversari controllati dalla CPU, artefici di gare quasi sempre impeccabili e perennemente pronti a speronare l'utente e a colpirlo con le armi che i programmatori hanno inserito al fine di vivacizzare ulteriormente il gioco. Tra i bonus offensivi è possibile annoverare cariche esplosive, scudi protettivi e bombe d'acqua, la cui notevole influenza sul gameplay mette talvolta in secondo piano l'abilità di guida, proprio come accade nei giochi da cui **RC Revenge** trae ispirazione. Un minuzioso lavoro di affinamento del bilanciamento della difficoltà non è comunque da escludere, dal momento che il titolo Acclaim non è ancora completo al 100%, mentre è da considerarsi ormai definitiva la sezione audiovisiva, forte di una grafica coloratissima (ma al tempo stesso priva di particolari *exploit*) a cui fanno da contraltare degli effetti sonori appena sufficienti e dei temi musicali di qualità tutt'altro che eccelsa. Appare invece assai brillante la modalità che permette di creare dal nulla i propri tracciati: le opzioni fornite in questo caso sono completissime e consentono di sbizzarrirsi nella disposizione di ponti e tornanti, scegliere il fondale più gradito e il sottofondo musicale più adeguato, consultare una chiara schermata dedicata alle istruzioni dell'editor e addirittura affidare alla CPU il completamento di un tracciato in costruzione, qualora ci si senta troppo pigri per andare fino in fondo. I meno creativi, ad ogni modo, non avranno di che lamentarsi, dato che il track design dei percorsi forniti dai programmatori è discreto e presenta bivi, scorciatoie, balzi e curve a gomito in gran quantità, sia nelle piste terrestri che in quelle localizzate sulla superficie dell'acqua. Acclaim ha inoltre garantito che nella versione definitiva saranno presenti automobili e tracciati segreti, da acquisire a suon di vittorie nella modalità di gioco principale. Questi bonus, insieme alle altre caratteristiche positive già citate, renderanno sicuramente **RC Revenge** un titolo superiore al suo predecessore, per la cui valutazione completa sarà però necessario attendere la prossima recensione su **Super Console**.

L'editor si presenta sin d'ora come un'aggiunta estremamente interessante.

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

Grafica RE-Tel 081/752 03 21

Charmander!

Squirtle!

Meowth!

Pikachu!

PlayStation one

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

* Evasione degli ordini in giornata.
* Consegna veloce 24/48 ore.
* Garanzia su tutti i prodotti Acquistati.
* Aggiornamenti Continui.

e-mail:videogiochiesse@inwind.it

Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

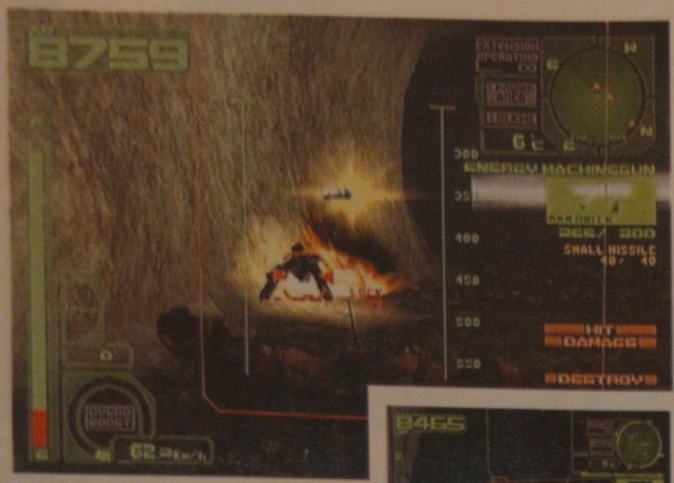
Riservato ai Rivenditori
Riservato ai Rivenditori
Riservato ai Rivenditori
Riservato ai Rivenditori

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **FROM SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN/LINK**

ARMORED CORE 2

Dopo più di tre anni di attesa, finalmente una tra le più popolari simulazioni di mech per console ha il suo sequel ufficiale. Basterà la potenza di PS2 per differenziarlo dagli episodi disponibili per il 32 bit Sony?

di diegocortese



Quest'immagine dimostra l'eccessiva efficacia dei missili a grappolo a decollo verticale lanciati dall'alto. Solo uno essi è stato intercettato dal sistema anti-missile avversario.

I mech sono interamente personalizzabili dall'armamento alla colorazione.

Nonostante sia stato commercializzato nel mercato americano un **Armored Core 2** nel settembre del '98, non era intenzione di From Software sviluppare un vero sequel del gioco. Il suddetto titolo distribuito da ASCII/Agetec era in realtà la versione americana di **Project Phantasma**, semplice upgrade che, come il successivo **Master of Arena**, condivideva il medesimo motore grafico del primo **Armored Core**. A differenziarli dal gioco originale vi era l'introduzione di una serie di modifiche accessorie che comprendevano nuove missioni, opzioni aggiuntive e modalità di gioco inedite. Miglioramenti che sono serviti come base per la creazione di questo **Armored Core 2** per PlayStation2.

Nel probabile tentativo di sottolineare il distacco tra i prequel ed upgrade con il "nuovo seguito", From Software ha deciso di spostare l'ambientazione dalla Terra ad un ipotetico pianeta Marte terraformato ed in fase di colonizzazione. Il giocatore veste il ruolo di un Raven, una sorta di gladiatore tecnologico che combatte all'interno di arene in incontri sponsorizzati dalle corporazioni. A causa della ridotta presenza di eserciti su Marte, i Raven vengono spesso ingaggiati come mercenari nelle piccole scaramucce corporative locali. Devono quindi dividere la propria vita di piloti di mech tra sanguinari scontri nelle arene e missioni ad alto rischio offerti da datori di lavoro sempre diversi. La risoluzione di questi contratti rappresenta lo scopo della modalità di gioco principale. Solitamente è possibile scegliere tra più lavori differenti offerti dalle vare corporazioni in lotta per il dominio su Marte. Le tipologie di missioni che dovete affrontare presentano una grande varietà di ambientazioni e situazioni belliche. Gli avversari che potete incontrare includono mezzi civili, veicoli corazzati, elicotteri, aerei d'attacco, bombardieri giganti e ovviamente un vasto numero di mech di ogni tipo. Vi sono anche diversi tipi di installazioni fisse a difesa di obbiettivi importanti, armate di mitragliatrici, cannoni, missili e laser. In alcune missioni i vostri datori di lavoro vi affiancano mezzi del proprio esercito con compiti di supporto ai quali però non è possibile impartire alcun ordine.

Considerate le potenzialità di PS2, la dimensione dell'area di gioco non è elevatissima ed in alcuni casi è anche un po' nebbiosa. Tutto sommato il capo d'azione è abbastanza ampio da non compromettere la salute psicofisica del giocatore con attacchi di claustrofobia. Nella norma le aree di gioco sono morfologicamente ben strutturate ricche di edifici, dune e spaccature nel terreno dove trovare riparo. Alcune missioni si volgono all'interno di basi che comprendono porte ed ascensori con i qualei il mech interagisce. Non sempre però l'architettura dello scenario risulta realizzato con cura. Vi sono infatti delle zone in cui si è costretti a combattere per lungo tempo eccessivamente vicini al limite di demarcazione del campo di battaglia. Dato che lo sconfinamento non è segnalato con la dovuta gravità, capita spesso di veder conclusa la missione perché usciti dall'area di gioco. Il denaro ottenuto una volta espletati i propri compiti viene immagazzinato al netto delle spese per le eventuali riparazioni del mezzo e per le munizioni. Se si vogliono ottenere guadagni elevati è quindi opportuno non fare troppo affidamento sulla propria armatura e sulle armi troppo costose da mantenere quali autocannoni e missili. D'altro canto l'uso di armi ad energia contemporaneamente ad un impiego sostenuto dei jump jet rischia di sovraccaricare il motore del mech. La fase di preparazione alla battaglia assume di conseguenza un ruolo molto importante. In **Armored Core 2** sono disponibili ben 190 differenti parti ed armi studiati con attenzione sia estetica che funzionale. Nella fase di assemblaggio dei pezzi, accessibile con l'opzione Garage, si è costretti però a sottostare ad alcune regole di priorità, per altro non efficacemente evidenziate dall'interfaccia grafica. Fortunatamente, a differenza degli RPG, gli equipaggiamenti acquistati possono essere rivenduti alla stessa cifra a cui sono stati comprati. In questo modo è possibile effettuare diversi esperimenti di configurazione senza rischiare di rimanere bloccati nel gioco perché non vi sono abbastanza soldi per acquistare dispositivi richiesti dalla missione che si deve affrontare. Come nei precedenti **Armored Core**, è possibile personalizzare il colore delle singole parti del proprio mech ed applicarvi un emblema. Quest'ultimo può essere creato tramite un completo programma di disegno compatibile con una buona parte dei mouse USB disponibili in commercio (per il test **Super Console** ha impiegato il Mouseman Wheel USB di Logitech senza riscontrare alcun problema. Risultano supportati tutti i tasti, rotella compresa).

Nonostante la complessità strutturale della fase manageriale del gioco, la barriera linguistica della versione giapponese è piuttosto ridotta. La maggior parte dei menù è scritta in inglese e, grazie all'impiego del DVD, è possibile selezionare il briefing e i dialoghi sia in giapponese che in inglese.

Oltre alle missioni da mercenario è possibile partecipare a duelli nell'arena scalando la classifica dei Raven dal cinquantesimo posto fino al primo. I duelli consistono in scontri uno contro uno in arene di vario tipo, alcune delle quali sono riciclate dalle missioni in singolo. Al contrario di **Master of Arena**, le vittorie nel torneo non sbloccano missioni aggiuntive in solitario. L'unica remunerazione consiste in una somma di denaro dall'ammontare più o meno elevato a seconda dell'abilità dell'avversario sconfitto. In alcuni casi si viene omaggiati anche di un dispositivo bonus altrimenti inaccessibile. Differentemente dalle missioni standard, il cui livello di difficoltà è in media piuttosto alto, i combattimenti nell'arena risultano tutti eccessivamente facili. L'assenza di costi di munizioni e manutenzione, la presenza di un solo avversario e la possibilità di scegliere l'ambientazione in cui combattere, agevola notevolmente le cose. Anche l'intelligenza artificiale del nemico non desta particolari preoccupazioni. E' infatti sufficiente posizionarsi in un punto elevato del campo di battaglia armati di missili a decollo verticale per eliminare la maggior parte degli avversari. Essi infatti raramente riescono a volare fino a voi e spesso si intestardiscono a girare attorno alla struttura su cui vi trovate senza attaccare. Un secondo grave difetto del gioco che è rimasto tale con il passaggio ai 128 bit è il sistema di controllo. Per quanto offra un elevato grado di flessibilità nei movimenti, riuscire a sfruttarlo richiede molta pratica. Un problema che si sarebbe potuto risolvere facilmente implementando i due stick analogici di Dual Shock2, rimasti inspiegabilemte inutilizzati ad eccezione dei tasti L3 e R3. L'unico modo quindi per godersi un buon duello nell'arena è quello di trovare un amico che abbia dimestichezza con i comandi e sfruttare una delle due modalità multiplayer contenute nel gioco. La prima, mediante split screen verticale, mette a disposizione dei due giocatori nove arene in cui confrontarsi, la maggior parte delle quali sono le stesse dell'Arena Mode. La seconda è accessibile solo possedendo due console, due televisori, due copie del gioco ed il cavo i.Link commercializzato in Giappone contemporaneamente ad **Armored Core 2**. Se siete così fortunati da poter aver a disposizione un simile impianto, potete giocare con un amico senza soffrire del ridotto campo di visuale causato dallo split-screen.

Il miglioramento più sostanziale apportato ad **Armored Core 2** è indubbiamente quello al comparto grafico e sonoro. I mech scarsamente definiti dei primi tre episodi hanno lasciano il posto a robot ricreati nei minimi particolari, in buona parte in rilievo ed animati, grazie all'uso di un maggior numero di poligoni. Eccezion fatta per le armi balistiche, a cui non è stato aggiunto l'effetto di espulsione dei bossoli, tutti gli equipaggiamenti bellici sono stati creati studiandone attentamente animazioni ed effetti dello sparo. Ogni arma dell'immaginario fantascientifico robotico è degnamente rappresentata con dovizia di effetti speciali. Aggiungono spettacolarità e dinamismo all'azione di gioco l'interattività di una buona parte degli elementi del fondale. Le inquadrature sono costantemente incollate al mech del protagonista e creano problemi solo quando si cerca di puntare bersagli posti sulla propria verticale utilizzando mezzi di grosse dimensioni. Meno convincente la gestione della visuale a campo largo durante il replay dell'Arena Mode che agisce senza curarsi della morfologia del terreno venendo così oscurata troppo di frequente. Impeccabile la qualità dei filmati in FMV sia per ciò che concerne la realizzazione tecnica che per la nitidezza della riproduzione (magie dell'MPEG2). Completano infine il comparto grafico svariati effetti speciali quali l'acqua sollevata dal passaggio dei mech, la gestione realistica delle fonti di luci, esplosioni di vario tipo ed effetti ambientali quali tempeste di sabbia e di neve. Forse troppi da gestire per un motore grafico realizzato senza possedere ancora la piena padronanza della console e che di conseguenza perde colpi nelle scene più concitate. Presenti anche le famigerate scalettature, anche se in tono minore rispetto ai titoli di lancio della macchina. Per ciò che concerne la componente sonora segnaliamo la non eccessiva incisività dell'accompagnamento musicale techno che si perde nell'orgia di suoi provocata da armi, motori ed esplosioni. La recitazione dei dialoghi parlati è di buon livello per ciò che riguarda quelli giapponesi mentre i doppiatori inglesi lasciano parecchio a desiderare in termini di professionalità (a quanto pare tutto il mondo è paese...).

Sebbene nel complesso **Armored Core 2** non sia un brutto gioco, non si può dire che gli sforzi di From Software per differenziarlo dalle precedenti versioni siano stati eccessivi. Indubbiamente il rinnovato comparto grafico gli permetterà di guadagnare nuovi proseliti, oltre che assicurarsi le simpatie dei vecchi appassionati, ma sicuramente chi odiava i capitoli precedenti non troverà nulla che lo convinca a cambiare idea in questo.

VOTO **7 su 10**

Durante le missioni è possibile accedere ad aree segrete custodi di nuovi dispositivi per il proprio mech.

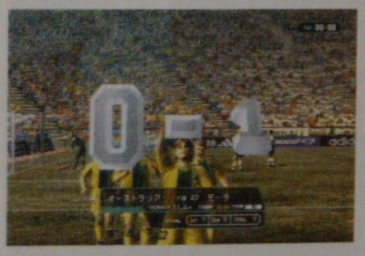
Gli ostacoli al completamento della missione non arrivano solo dal nemico, ma anche dalle condizioni meteo avverse quali tempeste di sabbia (nella foto), di neve e magnetiche.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **MAJOR A** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

Dopo mesi di continui rinvii, l'ultima fatica calcistica dell'accoppiata Major A - Konami è arrivata. E' giunto il momento di tradire l'amato **Winning Eleven** con la sua controparte a 128 bit?

Il pubblico è pessimamente realizzato in grafica bitmap ripetitiva e scarsamente animata.



Le scene di esultanza, peraltro presto ripetitive, evidenziano i problemi di pop up mutuati dalla versione Nintendo. Il marcatore esulta mentre, alle sue spalle, uno dopo l'altro, si "materializzano" i compagni di squadra.

di francesco**matarrese**

Spiacente di deludervi, ma la risposta è un secco NO! E' duro iniziare una recensione dando un pugno nello stomaco dei lettori, specie se quei lettori sono possessori della neonata console Sony e magari sono stati, in un passato non troppo remoto, felici Nintendomani. Probabilmente possedevano il miglior soccer game del panorama videoludico (**Perfect Striker**), quando dopo una lunga "fuitina" con PlayStation e **Winning Eleven**, hanno deciso di investire i loro risparmi puntando tutto su Major A, su Konami Osaka e su PlayStation2. Niente di più errato.

Circa due anni fa, Major A e Konami pubblicarono per Nintendo 64, **Perfect Striker 2**, penultimo capitolo di una saga calcistica che, apertasi con il lancio della console Nintendo, non accenna ancora a chiudersi (ne è da poco uscita una versione ulteriormente aggiornata che fa uso del memory pack di N64). La serie **Perfect Striker**, già approdata con scarso successo anche su PlayStation, si distingue dalle altre produzioni calcistiche per la spettacolarità delle azioni dovuta ad un controllo del pallone fin troppo agevole, ad animazioni molto fluide e realistiche dei calciatori, ad un vastissimo repertorio di mosse e tattiche, e, per dirla tutta, alla scarsa intelligenza artificiale dei portieri (questi ultimi, a seconda del livello di difficoltà, sono delle vere e proprie saracinesche umane o semplicemente dei sacchi per palloni).

Ma proprio la giocabilità e la spettacolarità di **Perfect Striker** hanno contribuito a creare un vero e proprio gruppo di cultori-collezionisti, i quali attendevano, forse più di altri, l'uscita di questo **World Soccer 2000** annunciato inizialmente per il lancio di PlayStation2 e successivamente più volte rinviato fino alla data definitiva del 3 agosto scorso.

Il gioco sfrutta la licenza olimpica pur consentendo al giocatore di selezionare anche le nazionali maggiori. Dopo una scialba presentazione che mostra parte del repertorio di mosse a disposizione, si accede all'accattivante menù realizzato con una grafica semplice quanto efficace e leggibile grazie all'abbondante uso della lingua inglese. E' possibile disputare un incontro amichevole, un torneo mondiale o olimpico, cimentarsi con la Coppa Internazionale o con la modalità Scenario oppure ancora con l'ostico (per via del giapponese) Success Mode. Infine si può optare per una seduta di allenamento o di tiri dal dischetto. Eccezion fatta per il torneo olimpico, le altre modalità sono una fedele riproduzione di quelle già viste in **Perfect Striker 2**.

Una volta scelto il tipo di partita da disputare, iniziano i dolori. Durante la sequenza di ingresso in campo delle squadre, con tanto di stretta di mano all'arbitro e foto di gruppo, è possibile scorgere improvvisi quanto inattesi rallentamenti. Il sospetto si trasforma in puro terrore quando l'arbitro fischia l'inizio dell'incontro. A brevi momenti di fluidità assoluta si alternano con disarmante frequenza lunghi periodi di impietosa scattosità con tanto di flickerio di menu e di tutti i giocatori inclusi nella visuale. Solo aggiustando quest'ultima ed impostandola nella modalità di massimo zoom, le cose migliorano, senza però mai raggiungere il livello minimo di decenza. Asciugato il sudore freddo copiosamente corso lungo la schiena e sepolte definitivamente le oltre duecentomila sborsate per il gioco, la fase successiva è quella della rabbia. Viene spontaneo chiedersi come sia possibile commercializzare un titolo così importante in queste condizioni, tanto più che la software house di cui si parla è la stessa che darà alla luce **Metal Gear Solid 2**! Segue il pietoso tentativo di tro

La cura riposta nella realizzazione cosmetica non trova riscontro nella giocabilità.

Brevi sequenze animate precedono l'esecuzione di punizioni e calci d'angolo.

vare a tutti i costi qualcosa di positivo (almeno per giustificare parte dei soldi spesi...): ci si sofferma così sulle animazioni di calciatori e terna arbitrale (si, ci sono anche i due guardalinee), di indiscussa qualità e varietà, ma ecco ad un tratto che la palla denuncia un moto non proprio armonico. Ancora una volta, dopo un attento esame, viene fuori che la sfera non arresta il suo moto sull'erba come dovrebbe al termine della sua corsa, ma continua a scivolare inerme come su una superficie ghiacciata. E cosa succede ai calciatori quando cercano di cambiare traiettoria improvvisamente? Semplice! "Scivolano" sul campo senza riuscirci! Se si ha ben presente **FIFA** o il moonwalk di Michael Jackson, si ha un chiaro quadro della situazione. Inevitabilmente, tale difetto si ripercuote sulla giocabilità ed è frustrante persino vedere i giocatori gestiti dalla CPU mandare la palla in fallo laterale perché incapaci di eseguire un banale cambio di direzione. Per non parlare poi del pubblico, scandalosamente realizzato con grafica bitmap e due frame di animazione.

Ovviamente anche un gioco come **World Soccer 2000** ha i suoi aspetti positivi: nonostante tutti i difetti citati, a volte si riesce a costruire azioni spettacolari con pochi efficaci passaggi, grazie soprattutto alla facilità di controllo. Pur sfruttando praticamente tutti i tasti del Dual Shock 2 (funzioni analogiche incluse), risulta, infatti, semplicissimo passare, triangolare e filtrare il pallone in profondità con la pressione unica o ripetuta del tasto giusto, così come applicare l'effetto dopo un tiro od un cross. In questo, **Perfect Striker** è stato sempre superiore a **Winning Eleven**, pur non essendo altrettanto realistico. Mentre nel primo la sfera è quasi sempre "attaccata" al piede del giocatore, nel secondo ne è sempre distante, richiedendo molta più abilità e polso nel controllo, di quanto non avvenga col titolo per Nintendo 64 e conseguentemente con **World Soccer 2000** per PlayStation2. Peculiarità di quest'ultimo sono pure i "giochini" che è possibile eseguire con la palla, come, per esempio, palleggiare di piedi e di testa per poi passare con una semirovesciata, oppure eseguire in corsa un 360° alla Ronaldo. Il repertorio di mosse a disposizione comprende, inoltre, finte di tiro, pallonetti, doppio passo, varie forme di rovesciata, tuffi di testa, trattenute, spintoni nonché casuali e pittoresche esternazioni ad arbitri ed avversari. Le varie modalità di esultanza dopo il goal, tutte spettacolari e ben "catturate", mettono in luce un ulteriore difetto del titolo Konami: spesso gli elementi poligonali si intersecano tra di loro, rendendo così possibile per un giocatore passare attraverso un collega proprio come un fantasma! Considerando che tale difetto, tramandato sin dalla prima versione per Nintendo 64, non è stato ancora risolto nonostante le potenzialità di PlayStation2, si può ben intuire il livello di cura posto nella realizzazione di questa versione.

In conclusione **Jikkyou World Soccer 2000** è una delusione: Konami ha incredibilmente offuscato la sua professionalità ed immagine, pubblicando, forse troppo frettolosamente, un gioco nato male, evidentemente mal programmato, che non fa uso neppure in minima parte delle enormi potenzialità della console a 128 bit di Sony e che sfigura nettamente persino se confrontato col ben più riuscito **Perfect Striker** del Nintendo 64 (e **FIFA 2001** per PS2. Roba da non crederci!). Dopo questo fallimentare progetto di Major A, non resta che attendere fiduciosi in un riscatto da parte del team di **Winning Eleven** magari con uno stupendo "porting" a 128 bit del capolavoro per PlayStation.

VOTO **4 SU 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001

La Premier League è iniziata da circa un mese e, manco a dirlo, Electronic Arts non poteva lasciarsi sfuggire questa possibilità per lanciare l'ennesima simulazione calcistica "ispirata" al solito **FIFA Soccer**...

Graficamente **FA Premier League Stars 2001** non si discosta molto né dal suo predecessore né dal **FIFA 2000**.

Riuscire a prendere il controllo del giusto calciatore è una vera e propria impresa, soprattutto nelle fasi difensive.

di marcoravetto

Non contenta di propinarci ogni anno una nuova edizione di **FIFA Soccer**, Electronic Arts ha deciso di raddoppiare e dallo scorso anno ha lanciato sul mercato anche un titolo dedicato alla premier league inglese (il corrispondente della nostra serie A), in cui le uniche squadre disponibili erano proprio quelle partecipanti al campionato inglese, e in cui la principale innovazione era rappresentata da un sistema di "star point" che permetteva ai giocatori, in base alle proprie prestazioni in campo, di potenziare i propri calciatori migliorandone le caratteristiche tecniche. Il discreto successo ottenuto, almeno in Inghilterra, da **FA Premier League Stars 2000** ha convinto Electronic Arts che un sequel era indispensabile e che, apportando qualche piccola modifica qua e là, avrebbero ottenuto un altro successo economico con il minimo sforzo. Purtroppo però, come potete ben immaginare se avete già letto il voto globale, qualcosa è andato storto dato che le novità presenti, tra cui spiccano la possibilità di gestire l'intera squadra e un calcio mercato completamente ridisegnato, passano in secondo piano una volta iniziata una partita. Dal punto di vista tecnico, **FA Premier League Stars 2001** non si differenzia più di tanto dalle miriadi di produzioni del genere che Electronic Arts ha sfornato nel corso degli anni, mentre la struttura di gioco ha subito delle evidenti mutazioni, a causa principalmente dell'implementazione di un nuovo sistema di selezione dei giocatori, denominato in maniera alquanto inappropriata "Intelligent Player Switching". L'idea alla base di questo sistema è il sogno di tutti gli appassionati del genere; il computer dovrebbe selezionare automaticamente il calciatore meglio posizionato, permettendo quindi di intervenire con rapidità senza dover girare manualmente tra tutti i giocatori, perdendo preziosi secondi. Il risultato finale invece è quanto di peggio si possa immaginare dato che, nella maggior parte dei casi, il giocatore selezionato automaticamente non è il più vicino all'azione anzi... a volte si trova addirittura fuori dallo schermo! Questo problema è devastante in termini di giocabilità, dato che le squadre controllate dalla console sfruttano ogni minima indecisione e segnano reti su reti mentre l'ignaro giocatore sta ancora cercando di capire quale è il calciatore sotto controllo. **FA Premier League Stars 2001** è la dimostrazione lampante di come un solo e semplice errore nell'impostazione della meccanica di gioco possa rovinare un titolo altrimenti dignitoso; la realizzazione tecnica più che discreta, apprezzabile soprattutto per quanto riguarda il sonoro e la presenza di un buon numero di opzioni che consentono di gestire e di sviluppare la squadra a proprio piacimento, sono elementi che passano in secondo piano una volta notati i già citati problemi strutturali. Che altro dire, ci vediamo tra un anno per la versione 2002... magari con qualche ulteriore novità e, soprattutto, con una giocabilità superiore...

VOTO **5 SU 10**

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

RIMINI
Via Sigismondo, 36
0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

PLAYSTATION 2

American Arcade	£ 230.000
Armored Core 2	£ 225.000
Dead or Alive 2	£ 230.000
Fifa 2000	£ 215.000
Keyboard Mania	£ 225.000
Olimpic 2000	£ 219.000
Orphen	£ 230.000
Ring of Red	£ 230.000
Silpheed the Lost Planet	£ 230.000
Super Puzzle Bobble	£ 215.000
Tekken Tag	£ 230.000
The End of the Century 1999	£ 225.000
World Soccer 2000	£ 215.000

NINTENDO 64

International S. Soccer Pro 2000 USA	£ 189000
NFL Quarterback club 2001 USA	£ 169000
Mario Tennis 64 JAP	£ 179000
Mario Tennis USA	£ 189000

GAME BOY COLOR

Turok 3 USA	£ 89.000
Perfect Dark USA	£ 110.000
Pokemon Gold	£ 89.000
Pokemon Silver	£ 89.000

PRENOTATECI LA VOSTRA PS2 PAL

ARRIVA LA PSone

OFFERTE SATURN A L. 39.000

ACTUA SOCCER
AFTER BURNER 2
ALIEN TRILOGY
CHORO Q PARK
COMMAND & CONQUER
DUNGEON MASTER NEXUS
DEATH MASK
FANTASY ZONE (SEGA)
FINALIST
FANTASY ZONE
FORMULA 1 GRAND PRIX
FRANCE 98
GALAXY FIGHT
GALAXY FORCE 2
GOTHA II
J-LEAGUE VICTORY GOAL 97
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS (FOREVER WITH ME) KONAMI
KING OF BOXING
NFL QUATERBACK CLUB 97
RABBIT
REVOLUTION X
SEGA WORLD WIDE SOCCER
SHINSETSU YUMEMIYAKATA
SOLO CRISIS
STAR FIGHTER 3000
SHUTOKO BATTLE 97
VALTVA
VICTORY GOAL WORLDWIDE
VIRTUA COP
VIRTUA FIGHTERS

OFFERTE SATURN A L. 60.000

CAPCOM GENERATION 3
CAPCOM GENERATION 4
CAPCOM GENERATION 5
CHAOS SEED
EVE THE LOST ONE
FORMULA GRAND PRIX
MARVEL SUPER HEROES
LAST BRONX
PRINCESS MAKER 2
PRISONNER OF ICE
REAL BOUT
SHINING FORCE 3
SAWAKI
SEGA AGES 2
STRIKER 1945 II
THE KING OF FIGHTERS 96
3D MISSION SHOOTING FINALIST
STREET RACER EXTRA
THUNDER FORCE V
THUNDER FORCE GOLD PACK 1
STREET RACER EXTRA
TOKIMEKI MEMORIAL
V GOAL
WILLY WOMBAT
WORDWIDE VICTORY GOAL

OFFERTE SATURN A L. 99.000

BATTLE GAREGGA
BLACK MATRIX
CYBERBOTS
SUPER ROBOT WARS F FINAL

DREAMCAST

18 Wheeler JAP	£ 159.000
D2 USA	£ 159.000
Dino Crisis JAP	£ 159.000
F1 World Frand Prix 2 JAP	£ 149.000
NFL Quarterback club 2001 USA	£ 139.000
Power stone 2 USA	£ 155.000
Sakura Taisen 2 JAP	£ 189.000
Seaman USA + mic	£ 169.000
Sega GT USA	£ 145.000
SNK VS Capcom Millenn. Fight JAP	£ 159.000
Star War 1: Jedi Power Battle USA	£ 139.000

PLAYSTATION

Chrono Cross USA	£ 149.000
Countdown Vampires USA	£ 139.000
Dino Crisis 2 JAP	£ 149.000
Lego Rock Raiders USA	£ 139.000
Libero Grande 2 JAP	£ 135.000
Nightmare Creatures 2 JAP	£ 139.000
Oha Dance Dance Revolution JAP	£ 119.000
Resident Evil: Survivor USA	£ 149.000
Spiderman USA	£ 139.000
Star Trek : Invasion USA	£ 149.000
Superman USA	£ 139.000
Sydney 2000 Olimpic Games USA	£ 149.000
Tenchu 2 USA	£ 139.000
Valkyrie Profile USA	£ 149.000

PRENOTATECI LA VOSTRA PS2 PAL

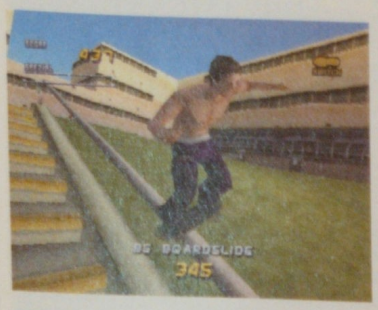
... e tanti altri titoli.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **NEVERSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

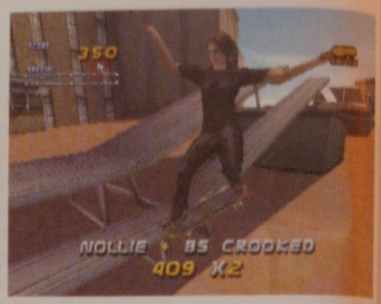
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

Anche voi, come la maggior parte dei possessori di PlayStation, pensavate che **Tony Hawk's Skateboarding** non potesse essere battuto? Be', probabilmente avete sottovalutato Neversoft...

di erik**pede**



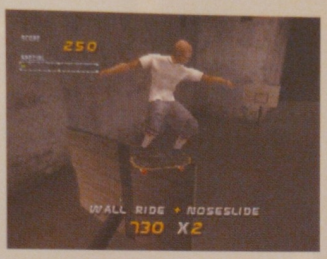
Sebbene virtualmente, cascare a gambe divaricate sulle ringhiere in **THS 2** non è una bella esperienza...

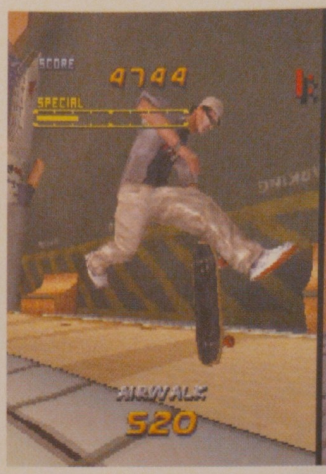


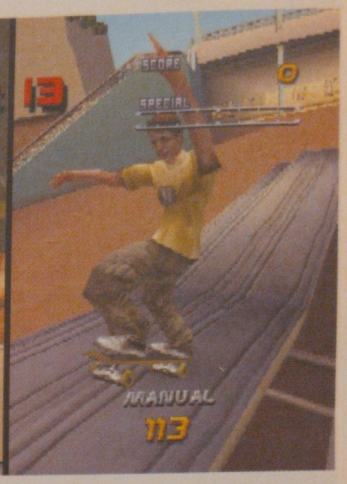
Dopo il sorprendente *exploit* del primo **Tony Hawk's Skateboarding**, sbucato fuori praticamente dal nulla e rivelatosi un successo di enormi proporzioni, quello dei giochi dedicati allo skateboard è diventato un filone a tutti gli effetti, tanto redditizio e popolare da dare vita ad un sottogenere (le simulazioni di BMX) apparentemente destinato a riscuotere altrettanto successo. L'importanza dei titoli aventi per protagonisti i funamboli dello skate, d'altra parte, è facilmente intuibile dal numero di softco che si sono cimentate in questo settore negli ultimi mesi, peraltro senza riuscire a togliere al gioco di Activision il titolo di miglior esponente della categoria. Come spesso accade in campo automobilistico, però, la concorrenza più temibile è quella che si ha "in casa", e infatti per superare **THS** c'è voluto un altro **THS**, ovvero il sequel ufficiale sviluppato da Neversoft (già responsabile per la prima edizione).

THS 2, e questo è bene chiarirlo subito, non è una semplice operazione commerciale effettuata da Activision per capitalizzare sul successo del primo gioco della serie; è invece un seguito a tutti gli effetti, basato sulla filosofia del "più grande, più bello" e dedicato tanto agli appassionati del prequel quanto a coloro che non si sono ancora convertiti alla causa dello skateboard su PlayStation. Neversoft, tanto per cominciare, ha pensato bene di dare una ripulita generale alla grafica, che a dire il vero non ne aveva poi tanto bisogno; questo non vuol dire però che la scelta operata dai programmatori non sia più che benvenuta, visto e considerato che il risultato dell'accurata revisione del motore poligonale si è rivelato tutt'altro che negativo. Gli atleti, ad esempio, sono più grandi di quelli realizzati per il primo **THS** e possono contare su animazioni ancora più fluide e numerose. Le cadute, in particolare, sono state ampliate ed arricchite sulla base dei suggerimenti e delle proposte degli appassionati, per la cui felicità Neversoft ha inserito in **THS 2** una serie impressionante di scivolate più o meno cruente (vedere i raccapriccianti impatti a gambe divaricate sulle ringhiere per credere). Lo stesso trattamento di favore è stato riservato alle texture, nettamente più nitide e dettagliate di quelle che rivestivano i poligoni di **THS** e superiori anche in numero e varietà, mentre le procedure di calcolo e disegno delle ambientazioni sono state apparentemente ottimizzate (permane in ogni caso un po' di fogging in distanza, la cui influenza sul gameplay è assolutamente irrilevante). Il tutto appare, in sintesi, ancora più pulito e gradevole di quanto non fosse in passato, a testimonianza dell'impegno profuso da Neversoft nel tentativo di migliorare un gioco già eccellente. Una simulazione di skateboard, poi, non sarebbe completa senza una colonna sonora adeguata, e anche in questo caso i designer si sono espressi al meglio: i pezzi acquistati da Activision per **THS 2** sono a dir poco sensazionali (tra le band che hanno prestato il loro talento al gioco spiccano Anthrax/Public Enemy, Lagwagon, Naughty By Nature, Rage Against The Machine e Bad Religion) e seguono alla perfezione la strada tracciata in questo senso dal prequel, che si era fatto apprezzare anche per la rumorosa componente musicale.

Il lavoro svolto da Neversoft sulla realizzazione audiovisiva di **THS 2**, per quanto ottimo, impallidisce di fronte alle attenzioni di cui è stata oggetto la struttura di gioco, sapientemente espansa ed affinata sotto ogni possibile punto di vista. Le modifiche più evidenti, almeno ad una prima occhiata, riguardano la gestione dei punti guadagnati nelle singole arene; il gioco propone ancora una lista di obiettivi da raggiungere per ciascuno dei livelli, ma ora ne ricompensa l'avvenuta conquista con delle somme in denaro proporzionate alla difficoltà del compito portato a termine (si va dalla semplice raccolta delle lettere che compongono la parola "skate" all'esecuzione di figure decisamente complesse, passando per il ritrovamento delle videocassette nascoste che costituiscono ormai un punto fermo della serie). I contanti ottenuti in questo modo, oltre ad essere essenziali per accedere ai livelli più avanzati, possono essere spesi per garantire una costante evoluzione del proprio atleta, al cui miglioramento si può contribuire



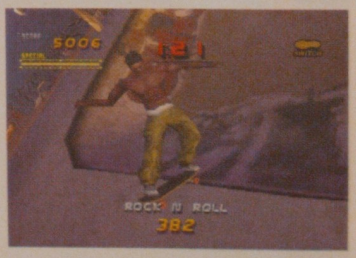




con l'acquisto di nuove tavole, nuove acrobazie e punti da aggiungere alle caratteristiche che determinano l'abilità degli skater. Questi ultimi sono all'incirca una dozzina e, oltre ad includere nomi oltremodo famosi (Tony Hawk, Steve Caballero, Bucky Lasek, Chad Muska, Bob Burnquist e Elissa Steamer), possono essere affiancati dai personaggi creati dal giocatore con l'ausilio del comodo editor fornito da Neversoft, attraverso il quale è davvero facilissimo dare vita all'atleta dei propri sogni, caratterizzato sin nei minimi dettagli tecnici e fisici.

Rimanendo in tema di editor è impossibile dimenticare il debutto della completissima sezione dedicata alla creazione delle arene, indicata dagli sviluppatori come una delle caratteristiche più importanti e più attese di **THS 2**. Le possibilità offerte da questo potente strumento (ulteriormente valorizzato da un'interfaccia utente di rara praticità) sono virtualmente infinite, e mettono a disposizione dell'utente una gran quantità di pezzi da sistemare a piacimento, tra cui compaiono muri di altezza variabile, scalinate, rampe di ogni tipo, half-pipe componibili, ringhiere e vasche di dimensioni liberamente customizzabili. La flessibilità dell'editor permette inoltre di studiare parchi con un orientamento specifico, indirizzati di volta in volta verso le acrobazie aeree oppure verso quelle da eseguire al suolo con l'ausilio delle apposite strutture: un fattore che dona al giocatore la consapevolezza di poter davvero ottenere ciò che vuole, contrariamente a quanto accade di solito con gli editor inclusi nei giochi di questo tipo. I meno pazienti, comunque, non avranno bisogno di cimentarsi con la creazione di nuovi livelli per trarre giovamento da **THS 2**: le arene disegnate da Neversoft sono infatti gigantesche e altamente spettacolari, nonché piene di oggetti da sfruttare per le acrobazie e ricche di aree segrete da sbloccare nei modi più fantasiosi e bizzarri che si siano mai visti in una simulazione di skateboard. Le strutture disseminate per le aree di gioco contribuiscono a creare le condizioni ideali per l'esecuzione di figure complicatissime e terribilmente gratificanti, soprattutto nel caso dei salti più alti e delle sequenze più lunghe e pericolose; binari sospesi, ringhiere ripide e interminabili, rampe sin troppo alte, tavoli, panchine, muri, automobili, aiuole e cassonetti della spazzatura sono solo alcuni degli oggetti su cui è possibile strisciare, saltare, inerpicarsi e soffermarsi in equilibrio precario, con un grado di soddisfazione strettamente correlato alla difficoltà e alla durata delle manovre eseguite con successo. Gran parte del merito per questa esaltazione offerta a piene mani da **THS 2** va ovviamente al sistema di gestione dei trick, che all'immediatezza e alla precisione di quello implementato nel prequel aggiunge tante di quelle figure da causare il classico imbarazzo della scelta; ad essere rimpinguato con una sostanziosa iniezione di nuove entrate è stato soprattutto il settore delle figure eseguibili sui bordi delle rampe e delle vasche, che insieme ai cosiddetti "manual" vanno ad ingrassare un archivio di trick che già di per sé costituisce una garanzia tangibile di divertimento sfrenato. Proprio i "manual", tra l'altro, sono una delle novità di cui i ragazzi di Neversoft vanno più fieri: si tratta, in poche parole, di figure elementari che possono essere impiegate per collegare tra loro acrobazie più complesse, in modo da concatenare i trick e fonderli in un'unica sequenza priva di interruzioni. Una soluzione dedicata in special modo ai più esperti, quindi, che probabilmente finiranno per passare parecchi mesi alla ricerca di nuovi spunti per catene sempre più articolate e interessanti. E già che si parla di mesi, non si può fare a meno di notare il modo in cui Neversoft ha posto rimedio ad uno dei limiti più ingombranti del primo **THS**, ovvero la durata nel tempo relativamente ridotta: la possibilità di creare i propri personaggi e le proprie arene, unita all'innalzamento del livello di difficoltà, dona a **THS 2** una longevità sconosciuta ai diretti concorrenti, che non potranno certo appellarsi alle occasionali incertezze della telecamera virtuale (ereditate dal prequel) per sperare di superare il titolo Activision nell'immediato futuro.

VOTO **9 SU 10**

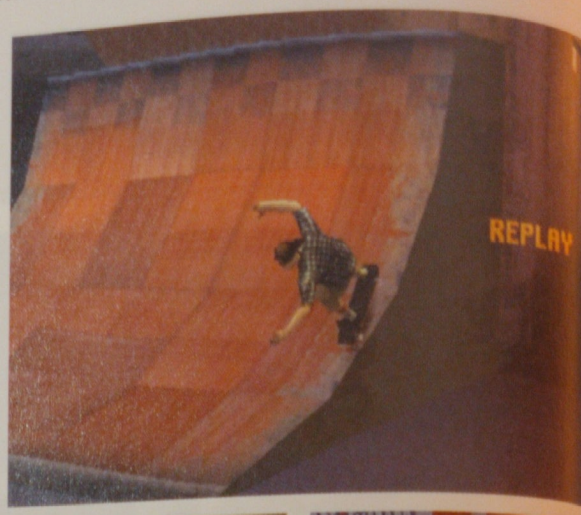


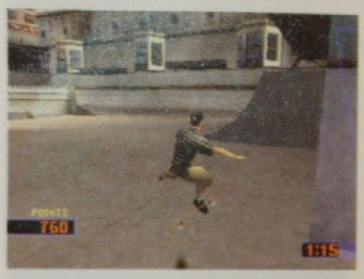
La possibilità di concatenare diversi trik per mezzo dei "manual" incrementa esponenzialmente il numero delle acrobazie eseguibili in **THS2**.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SHABA GAMES** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

GRIND SESSION

"A soul in tension that's learning to fly / Condition grounded but determined to try / Can't keep my eyes from the circling skies / Tongue-tied and twisted just an earth-bound misfit, I..."
(Learning to fly, A momentary lapse of reason – 1987 – Gilmour/Moore/Ezrin/Carin)





La struttura delle location, ben realizzate e con una disposizione degli elementi visibilmente ragionata, è uno dei punti di forza di **Grind Session**.

di ivan**fulco**

In principio furono le quattro ruote con motore a combustione. In seguito arrivarono le tavole da stiro a trazione animale (laddove per animale si intende lo snowboarder). Quindi si pensò di coniugare le due forme di mezzo di trasporto, e si esplose nella geniale trovata di una tavola da stiro con quattro ruote e trazione animale (laddove per animale si intende lo skater). E fu il business. Come? E'nato prima lo skateboard dello snowboard? Non fa niente. Dio (ok, non esattamente lui, ma l'epicità dell'impostazione richiede il suo intervento) prese allora Tony Hawk, ci sputò sopra e, incurante delle sue proteste, plasmò un videogioco di chiaro valore tecnico e ludico, che avrebbe segnato un punto di svolta per un numero tuttora non quantificato di portafogli. Sono trascorsi diversi mesi dalla divina espettorazione e, nel frattempo, chi di dovere, non ha esitato a ritentare il miracolo della moltiplicazione dei Washington, per mezzo di apposito sequel tonyhawkiano e versatile numerino 2 da posporre (vedi pagina 46). Ma, è cosa risaputa, dove c'è business c'è concorrenza. E dove c'è concorrenza c'è imitazione. E dove c'è imitazione c'è immondizia. Ma non sempre dove c'è immondizia non può esserci sorpresa. **Grind Session** è, infatti, tutto questo: concorrenza (obbligata), imitazione (spudorata), e sorpresa nell'immondizia (non differenziata). Un titolo di ottimo livello quello uscito dagli studi di Shaba Games, dannatamente ricalcato sui contorni dell'avversario di genere (**Tony Hawk**, s'intende), ma altrettanto apprezzabile in quanto a struttura e giocabilità pura. In definitiva: una copia in carta carbone con qualche arabesco...

Il metodo di controllo del gioco si pone come prima "ispirazione" all'antagonista neversoftiano. Un sistema fondamentalmente semplice, che prevede l'utilizzo di ⊗ per il salto e l'accelerazione e degli altri tasti frontali per l'esecuzione dei tricks (presenti in grande numero e sbloccabili durante tutto il corso del gioco). A due tasti dorsali, invece, il compito di introdurre una delle novità portanti di **Grind Session**: la momentanea visualizzazione delle linee tecniche presenti nelle arene, ovvero delle traiettorie prestabilite da seguire col proprio skater. Un elemento di chiaro rilievo nell'economia del gioco, pensato per dispensare punti e secondi bonus, ed efficace nell'imporre l'esplorazione delle location e nell'introdurre piccoli tentativi di differenziazione.

Anche nel reparto modalità di gioco, nonostante diversi ed inevitabili cliché, **Grind Session** guadagna punti di credito, tra piccoli spunti positivi e qualche colpevole falla. Quattro i modes disponibili in singolo: Allenamento, Torneo, Prove Libere e Resistenza. Prevedibili il primo ed il terzo, basati rispettivamente sulla rainmaniana ripetizione guidata di tricks (allenamento) e sul libero vagabondaggio nelle aree di gioco già sbloccate (prove libere). Accessoria ma godibile, invece, la modalità Resistenza, fondata sull'esecuzione in sequenza di tricks entro un tempo prestabilito. Focale infine, come naturale, la modalità torneo. Lo skater viene in questo caso abbandonato in una delle location disponibili (8 iniziali + zona d'allenamento) col compito di guadagnare "punti rispetto" per lo sblocco progressivo di stage e goodies. Quattro le possibilità: l'accumulo di punti semplici (tra 0 ed un 1° limite), l'ottenimento di punti Pro (da 1° limite ad un 2° limite), la vandalizzazione di 10 oggetti (da stereo a transenne, da bottiglie a piccioni) e il completamento di 10 linee tecniche. Versatile e azzeccato il sistema di assegnazione dei "punti rispetto", pensato per dispensare benevolmente lo score qualora si ottenga un risultato migliore dei precedenti in uno qualsiasi di questi settori. Fondamentale quindi la possibilità di dedicarsi ad un singolo "comparto" durante ogni tentativo, ricercando il punteggio, scovando gli oggetti o pianificando l'esecuzione delle linee tecniche. Un'impostazione che favorisce l'approfondimento graduale delle arene, oltre che, inizialmente, l'agevole scalata della curva di apprendimento. Rilevante inoltre l'accennato stacco di ritmo di alcuni degli stage (con gare a punti tra più skater su diverse specialità) o, ad esempio, della "prova combo" per l'ottenimento delle foto bonus, nella quale eseguire combo singole di punteggio progressivamente maggiore.

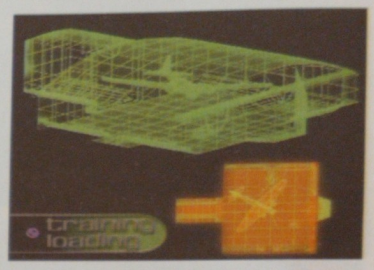
Nella modalità multiplayer, invece, vanno ricercati alcuni di quegli spunti e di quelle falle citate in precedenza. I modes implementati, in questo caso, sono tre: Gara (per l'ottenimento dello score migliore nel tempo limite), Sfida Tecnica (6 round in cui eseguire una combo unica, per poi sommare i punteggi) e Skate (con un meccanismo che impone al giocatore di eseguire i tricks degli avversari che lo hanno preceduto, aggiungendone di volta in volta uno personale). Apprezzabile la possibilità di giocare le prime due modalità in Versus o in Teamplay (con la formazione di squadre). Negativamente rilevante, invece, la carenza di un qualsiasi tipo di split screen o di gioco in contemporanea, fattore assolutamente non bilanciato dall'accessoria possibilità di impostare sfide a squadre con fino a 16 giocatori umani.

Strutturalmente interessante e ludicamente ben bilanciato, **Grind Session** non tradisce neanche dal punto di vista tecnico, nonostante le vette d'eccellenza siano effettivamente ben oltre i limiti toccati da Shaba Games nel suo prodotto. Il comparto audio vanta un'ottima colonna sonora, mescolanza di ritmi rock, rap e hip-hop, in grado di incontrare il favore anche dei più ostili al genere. Degno, inoltre, l'assortimento di effetti sonori, efficace a sufficienza nell'immergere il giocatore nell'azione quattroruotistica. Fondamentalmente positivo anche il bilancio riguardante il versante grafico, con scenari spesso abbastanza vasti e pieni di elementi, modelli poligonali degli skater dotati di buon livello di dettaglio, e texture di qualità fondamentalmente altalenante. Poligoni fantasmi e piccoli difetti grafici di varia natura, oltre che un frame rate per brevi tratti non irresistibile, autorizzerebbero probabilmente a chiedere di più all'offerta visiva di **Grind Session**, ma il livello di fluidità mantenuto dal motore poligonale appare comunque più che adeguato alla fruizione del gioco. L'idea dell'anzianità dell'hardware PlayStation, d'altra parte, fa il resto nel processo di convincimento del giocatore più esigente, ormai costretto a fare i conti con 5 anni di devastante ritardo tecnologico che pesano sulla gobba grigia dello scatolotto Sony...

In definitiva: **Grind Session** è quello che si può definire un buon gioco con un grande pregio e un pesante difetto. Il grande pregio è che si tratti di un gioco di skateboard. Il pesante difetto è che si tratti di un gioco di skateboard. Laddove il buon sistema di controllo, l'ottima struttura delle location e l'apprezzabile implementazione di modalità di gioco alzano il tiro del cannone Shaba verso l'alto, ci pensano l'organico limite di longevità e la ridondanza dell'azione a far tornare sulla terra il colpo. **Grind Session** è godibile, dotato di una curva di apprendimento sufficientemente ripida (ma che non esclude assolutamente l'approfondimento) e sufficientemente vario e differenziato. Ma ancora non riesce a superare i limiti del genere di appartenenza. Il bilanciamento e la giocabilità del titolo Sony sono in ogni caso materia prima di buon livello, in grado di colpire favorevolmente le schiere di appassionati di skategames e di affondare le ruote in più di un utente occasionale. Una buona realizzazione, che paga principalmente le carenze riguardanti il gioco in multiplayer e l'ombra lunga di **Tony Hawk's Skateboarding** sui suoi tricks, ma dotata comunque di numeri sufficienti per ritagliarsi un suo spazio nel mercato e districarsi dall'etichettamento di mero clone.

VOTO **8 SU 10**

L'utilizzo dell'analogico si rivela inadeguato per l'esecuzione delle figure più articolate. In questo caso l'uso del digitale, globalmente ben implementato, appare la scelta migliore.



L'animazione degli skater appare globalmente buona. La sensazione di "immersione" dei modelli poligonali negli scenari, invece, si rivela spesso debole, soprattutto in caso di caduta.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTER** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

TOCA WORLD TOURING CARS

Codemasters è riuscita a migliorare un titolo già ottimo, realizzando un vero e proprio capolavoro. Volete sapere come hanno fatto? Leggete quanto segue per scoprirlo...

L'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla console è notevole; nelle prime gare vincere è veramente difficile.

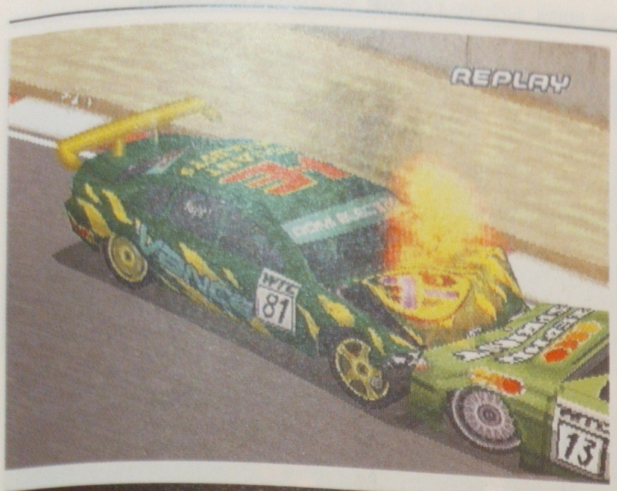
All'interno dei box è possibile riparare buona parte dei danni subiti nel corso della gara.

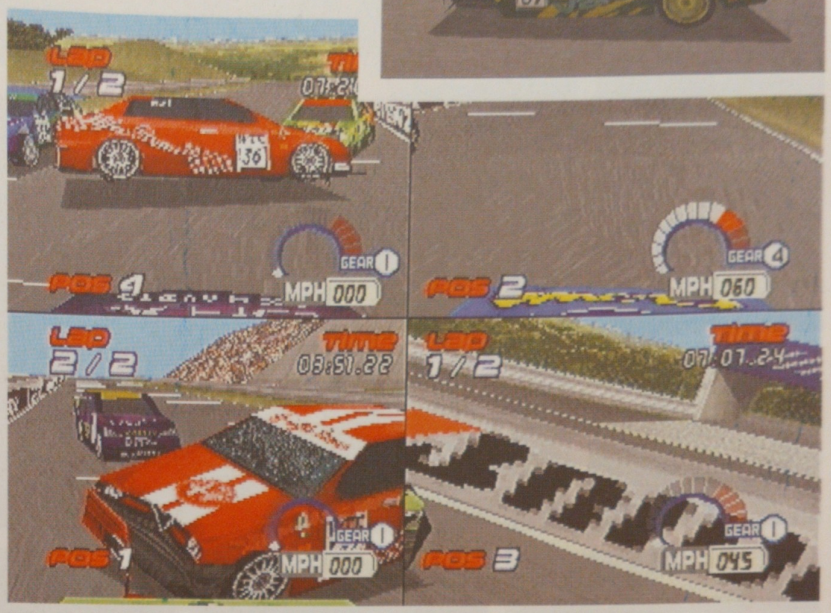
di marcoravetto

Gran Turismo è il titolo che ha ridefinito il genere delle simulazioni automobilistiche ma, per fortuna, non è l'unico gioco di ottima qualità disponibile per PlayStation in cui è possibile salire su scattanti macchine e partecipare a gare mozzafiato. La console Sony è infatti ricca di titoli automobilistici eccezionali che riescono a unire un'ottima realizzazione tecnica a una struttura di gioco in grado di mantenere una buona dose di realismo senza per questo pregiudicare la giocabilità. Esempio lampante di quanto è stato appena scritto è **TOCA World Touring Cars** di Codemasters, ultimo episodio di una saga che sin dalla sua prima uscita ha riscosso ottimo successo di critica e di pubblico. Ancora una volta i programmatori inglesi sono riusciti a trovare il giusto mix creando un titolo divertente e longevo. Ma andiamo con ordine iniziando a esaminare le opzioni disponibili.

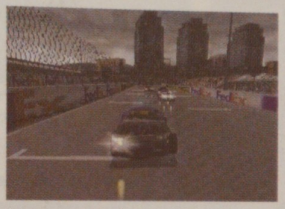
La novità più eclatante che si nota nel menu di selezione delle modalità di gioco è la presenza di un'opzione denominata Career Mode, abbastanza classica nell'impostazione, ma comunque interessante; nei panni di un giovane e aspirante pilota di auto sportive, il giocatore deve affrontare una serie di test per dimostrare il proprio valore e riuscire a trovare un team disposto a offrirgli un contratto. Una volta ingaggiato, a seconda dei risultati ottenuti nel corso del campionato, la carriera si svilupperà in maniera diversa e, in caso di buone prestazioni, è possibile aspirare a nuove opportunità di lavoro, più redditizie (e soprattutto con macchine più veloci) in team più importanti che mirano a risultati sempre migliori. Questa opzione, che rappresenta l'ossatura base del gioco, è poi accompagnata da tutta una serie di modalità "secondarie" che consentono di prendere parte a prove a tempo, di far pratica sui tracciati oppure di partecipare a emozionanti sfide contro uno o più amici. I programmatori di Codemasters hanno implementato il multiplayer per un massimo di quattro giocatori contemporaneamente e i risultati, tutto sommato, sono apprezzabili. È vero che la discreta fluidità dello scrolling è stata ottenuta a scapito della definizione grafica, soprattutto per quanto riguarda i fondali (che risentono anche di pop up abbastanza evidente), ma questo non può essere considerato un difetto particolarmente grave; viste le capacità tecniche della PlayStation è infatti impossibile pensare di mantenere la definizione del gioco in singolo e al contempo non diminuire la fluidità di scrolling. Visto che fino a prova contraria **TOCA World Touring Cars** è un gioco di corse, dovendo scegliere è meglio sacrificare qualche dettaglio piuttosto che trovarsi su una scattante Lotus che sembra viaggiare come una vecchia 127 scassata.

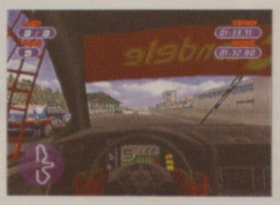
Gli appassionati dei precedenti episodi della serie troveranno in **TOCA World Touring Cars** tutti gli elementi che hanno reso tanto popolare la saga prodotta da Codemasters; ancora una volta quindi la meccanica di gioco e il sistema di controllo non sono dei più immediati e, per ottenere dei buoni risultati sono necessari prove e allenamenti continui. **TOCA** non è il classico titolo in cui, preso in mano il joypad, si viaggia subito a tutta velocità senza alcun problema, conquistando pole position e vittorie una in fila all'altra, ma richiede una fase di studio e di prova, sia per adattarsi alle diverse caratteristiche delle macchine, sia per imparare le risposte ai comandi





Nella modalità di gioco in quattro è presente qualche saltuario rallentamento.





di sulle diverse superfici. E' importante poi riuscire a studiare la giusta messa a punto della vettura, valutando attentamente sia le caratteristiche del tracciato che si deve affrontare sia il proprio stile di guida. Scesi in pista, è fondamentale evitare incidenti troppo gravi che, oltre a causare la perdita di preziosi secondi, possono portare danni più o meno riparabili alla vettura obbligando la sosta ai box. I contatti con le altre auto o con elementi del fondale infatti, oltre a lasciare il segno sulla vettura, ne influenzano in maniera sensibile le prestazioni. Per avere qualche speranza di vittoria è pertanto essenziale evitare gli incidenti per mantenere in buone condizioni il proprio mezzo. Ovviamente la fisica delle vetture è stata curata sin nei minimi dettagli e, per studiare le reazioni di tutte vetture e capire quale si adatta meglio al proprio stile di guida (o cercare di adattare la propria guida alle varie macchine disponibili) è necessario un periodo di tempo abbastanza lungo.

Altro particolare degno di menzione, e a questo punto siamo passati all'esame più accurato della realizzazione tecnica, è senza dubbio lo scrolling che, anche con una decina di macchine su schermo (stiamo ovviamente parlando della modalità di gioco in singolo) si mantiene su ottimi livelli di fluidità; i programmatori sono riusciti a mantenere elevata la sensazione di velocità, senza per questo sacrificare la definizione dei fondali e la cura nei dettagli. Le ambientazioni sono infatti molto accurate e i circuiti (23 in tutto) sono fedeli riproduzioni delle controparti reali, così come sono fedeli alla realtà anche le 42 macchine presenti. Grazie alla licenza di alcune delle più famose e rinomate marche sportive, Codemasters ha potuto inserire alcuni dei modelli più popolari e ricercati, che qualunque appassionato di automobilismo vorrebbe poter guidare almeno una volta nella vita su circuito ad alta velocità. A rafforzare l'illusione di trovarsi nel vivo di una gara gioca un ruolo tutt'altro che secondario l'accompagnamento sonoro, assolutamente eccezionale. Oltre ai classici rumori di fondo, che riproducono il rombo dei motori, sono stati inseriti tutta una serie di commenti e di suggerimenti da parte dei membri del team che si trovano ai box. Ecco quindi che un incidente, eventuali danni alla vettura, l'avvicinamento di un avversario o più semplicemente le posizioni in classifica vengono segnalate in maniera precisa e tempestiva, in modo da essere sempre informati su quanto sta accadendo in pista sia alla propria vettura che a quelle degli avversari.

In definitiva, **TOCA World Touring Cars** è un ottimo sequel è, soprattutto, un ottimo gioco. Oltre infatti a vantare un'eccellente realizzazione tecnica ed una indiscutibile qualità ludica intrinseca, la presenza di ben 43 macchine (non siamo ai livelli di **Gran Turismo 2**, ma francamente non possiamo certo lamentarci), di 23 tracciati e di un buon numero di modalità di gioco garantiscono una notevole longevità, senza considerare la possibilità di sfidare fino a tre amici in emozionanti gare digitali. Chi ha apprezzato i precedenti episodi della serie, e più in generale chi apprezza le belle simulazioni automobilistiche, non dovrebbe lasciarsi sfuggire **TOCA World Touring Cars**, una delle migliori produzioni del genere e, più in generale, uno dei migliori titoli PlayStation di questi ultimi mesi.

VOTO **9 SU 10**

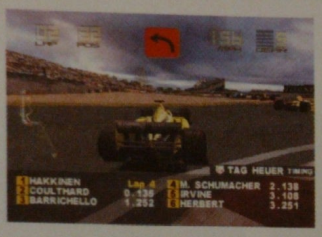
Nel replay è possibile riammirare le fasi più emozionanti della gara.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **PSYGNOSIS/STUDIO 33** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

FORMULA ONE 2000

L'autunno è ormai alle porte, e questo può significare soltanto tre cose: l'arrivo dei primi freddi, la caduta delle foglie morte e l'uscita di una nuova edizione di **Formula One** di Psygnosis...

L'individuazione delle curve risulta spesso problematico costringendo ad assumere stili di guida poco ortodossi.



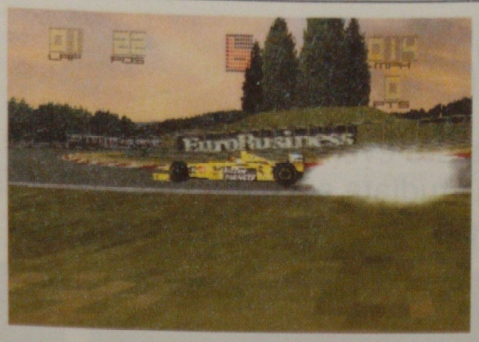
Lodevole la cura riposta nella modellazione degli interni delle monoposto. Peccato solo che da questa prospettiva, azzeccare le traiettorie diventi un'impresa più ardua di quanto auspicabile.

di erik**pede**

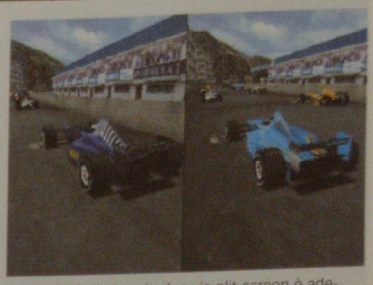
Dopo aver venduto 4 milioni di copie nel mondo ed essersi fregiato per diverso tempo del titolo di unico prodotto per PlayStation ufficialmente riconosciuto dalla FIA, il franchise **Formula One** si trova oggi in una posizione tutt'altro che invidiabile. La concorrenza si è fatta più agguerrita e ha acquisito le stesse licenze che hanno consentito a Psygnosis di conquistare il pubblico, privando il best-seller della softco britannica dei colossali vantaggi concessi da quella che era in pratica una preziosissima licenza esclusiva. Il risultato, fondamentalmente, è una maggiore libertà di scelta per l'utenza: chi vuole vestire i panni di Barrichello o Villeneuve, oggi, non è più "costretto" a rivolgersi a **Formula One**, il che vuol dire anche che d'ora in avanti (almeno in teoria) la guerra nel campo delle simulazioni di Formula 1 si svolgerà sul fronte della qualità. Psygnosis, conscia delle mutazioni in atto nel settore, ha tentato di inaugurare questo nuovo trend nel migliore dei modi, riuscendo soltanto a metà nel suo intento.

Il primo passo compiuto dagli sviluppatori nel passaggio da **Formula One 99** all'edizione 2000 ha comportato l'aggiornamento dei dati necessari per una fedele riproduzione del Campionato del Mondo, caratterizzato nella realtà e nel gioco, dal debutto di alcuni nuovi piloti e del team Jaguar, dal ritorno dei motori BMW e Honda, dall'aggiunta del Gran Premio degli Stati Uniti (circuito di Indianapolis) e dalle variazioni apportate al regolamento. Sistemate le pratiche relative alla presentazione generale, Studio 33 ha poi investito parecchio tempo nella differenziazione tra la modalità Arcade (inspiegabilmente trascurata nella versione 99) e quella simulativa, ognuna delle quali si appoggia ad un modello di guida specifico. La prima sezione, che i programmatori hanno definito "quasi un gioco a sé", è modellata sulla falsariga dei titoli automobilistici nipponici e propone gare suddivise in blocchi contraddistinti da un livello di difficoltà crescente, dal quale dipendono le possibilità di scelta del giocatore in quanto a team e piloti selezionabili. Le competizioni, basate sui classici checkpoint a tempo con relativi punteggi, vantano condizioni atmosferiche variabili (alcune delle quali appaiono decisamente inusuali per la Formula 1) e un ricco campionario di bonus legati al raggiungimento di determinati traguardi, con le immancabili variazioni dei tracciati ("mirror" e "reverse" su tutte) che si aggiungono ai trofei virtuali raccolti nell'apposita bacheca, alle immagini realizzate con la collaborazione dei team e alle automobili extra da rivendicare a suon di vittorie. Tutto molto interessante, quindi, a condizione di riuscire a venire a patti con dei limiti di tempo un po' strettini (il solito, vecchio discorso della calibrazione della difficoltà nei giochi Psygnosis) e con un modello di guida tutt'altro che accondiscendente, in cui le automobili non sembrano avere una gran propensione per le sterzate e le frenate di una certa entità. Senza contare poi la frequenza e la dinamica delle collisioni e le difficoltà riscontrate negli ingressi in curva, di cui si parlerà più diffusamente in seguito dal momento che tali problemi compaiono anche nella modalità Gran Premio.

A favore di quest'ultima, comunque, depone la presenza di un modello di guida decisamente più gradevole, nonostante una certa carenza di rigore ne sottolinei l'evidente impostazione arcade. Le monoposto appaiono reattive al punto giusto e manifestano una buona prontezza in frenata e nell'impostazione delle traiettorie (a differenza di quanto accade nella modalità Arcade), restituendo al giocatore una buona sensazione di "leggerezza" che rende i giri in pista divertenti e mai troppo impegnativi. Il controllo analogico, a dire il vero, non è un fulgido esempio di progressività e le reazioni alle decelerazioni più brusche e alle escursioni sull'erba possono lasciare perplessi in alcuni frangenti, ma la guida rimane godibile e costituisce in



fin dei conti uno degli aspetti migliori del gioco. Figurano nel novero delle note positive anche gli algoritmi di gestione dei guasti e dei fenomeni meteorologici; i primi, liberamente configurabili dall'utente, stupiscono per l'aderenza alla realtà (può capitare di subire un solo urto e ritrovarsi fuori pista con la macchina spenta, oppure di uscire dai box dopo il rifornimento e accorgersi che il cambio è bloccato in prima), mentre i secondi beneficiano di credibilissime transizioni graduali e di una notevole cura nella trasposizione su schermo, tale da tenere in considerazione fattori come la velocità con cui le traiettorie più battute si asciugano dopo la pioggia. In precedenza, però, si è accennato ad un paio di problemi comuni ad entrambe le modalità, la cui presenza influisce negativamente sulla qualità complessiva di **Formula One 2000**. Gli incidenti, in particolar modo, risentono di una fastidiosa inadeguatezza dell'intelligenza artificiale e del rilevamento delle collisioni, a dispetto dei miglioramenti promessi da Studio 33 in queste aree. I piloti controllati dalla CPU seguono un modello comportamentale poco coerente, che li porta a dare spazio sui rettilinei (e questo non sarebbe un male) e a chiudere senza ritegno le traiettorie in curva caricando a testa bassa chiunque si trovi sulla loro strada: una condotta che fa pensare ad un'integrazione imperfetta con gli spostamenti eseguiti dall'utente, che in caso di incidente può ritrovarsi letteralmente incastrato con le altre auto ed essere trascinato fuori pista (in barba alle collisioni ultra-realistiche descritte nelle press release). Il secondo problema a cui si è fatto cenno, ovvero la difficoltà nell'individuazione delle curve, nasce invece dall'incontro poco felice tra due scelte progettuali ben precise (inquadrature estremamente basse e svolte segnalate con scarso anticipo) e uno strano difetto del motore grafico (le zone più distanti, in poche parole, vengono disegnate in modo confuso e pasticciato), che si fa perdonare con un ottimo algoritmo di illuminazione dinamica e dei buoni modelli per le automobili, e poi cade nuovamente in fallo quando si analizzano il frame rate e l'aggiornamento degli elementi secondari. **Formula One 2000**, tutto sommato, è un prodotto onesto, ma nulla di più: i problemi evidenziati, l'appetibilità non proprio eccelsa della modalità Arcade e i classici limiti della telecronaca (affidata ad Andrea De Adamich e Claudia Peroni) finiscono infatti per pareggiare il conto con i pregi del gioco, tanto da spingerci a consigliare un'approfondita seduta di prova prima di un eventuale acquisto...



La modalità di gioco in due via plit-screen è adeguatamente veloce sebbene il fattore ludico venga compromesso dalla ridotta visibilità.

VOTO **6 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

SYDNEY 2000

La licenza ufficiale di un importante evento sportivo dovrebbe tradursi, almeno in teoria, in una produzione ludica curata e studiata sin nei minimi dettagli. Purtroppo tra la teoria e la pratica, la distanza è molto ampia...

Il lancio del martello e del giaveliotto sono tra le prove più divertenti, anche se è fin troppo facile ottenere risultati impressionanti.

di marcoravetto

Ormai è diventata una tradizione consolidata a cui purtroppo non c'è modo di sfuggire. Ogni quattro anni, poco prima dell'inizio delle Olimpiadi (in questo caso, per voi che leggete, nel bel mezzo o addirittura al termine delle Olimpiadi) il mercato viene invaso da una serie di titoli multievento che, nella mente dei programmatori, dovrebbero riprodurre questo importantissimo evento sportivo, in particolar modo le discipline che hanno una minore copertura nel campo videoludico. L'idea in sé non è malvagia, e offrirebbe a livello teorico la possibilità di cimentarsi in quelle specialità, dall'atletica leggera al nuoto, dalla ginnastica al sollevamento pesi, che vengono sempre dimenticate dai programmatori a favore del calcio, basket, tennis e di molte altre discipline sportive. I risultati finali, nella maggior parte dei casi, non sono però dei migliori e, come testimonia **Sydney 2000**, non basta puntare sulla quantità, ovvero sull'inserimento di un gran numero di prove, ma bisogna lavorare anche sulla qualità, cercando magari nuove strade soprattutto per quanto riguarda la meccanica di gioco e il sistema di controllo. **Sydney 2000** infatti, altro non è che il solito titolo multievento che riprende senza la benché minima innovazione e senza alcun cambiamento lo schema di gioco dei grandi classici del genere, e che, rispetto a questi titoli (molti dei quali ormai disponibili da oltre un decennio), può vantare solamente su una superiore realizzazione tecnica.

La prima impressione dopo aver caricato **Sydney 2000** è, come accade spesso, ingannevole; esaminate rapidamente le opzioni disponibili, e vista la presenza di una modalità denominata Olympic, in cui allenare il proprio atleta fino a farlo giungere alle Olimpiadi (e presumibilmente vincere la medaglia d'oro), si ha infatti la sensazione di trovarsi di fronte a un titolo in cui i programmatori non hanno lasciato nulla al caso. Guardando la lista delle discipline, che comprende 100 metri, 110 ostacoli, lancio del martello e del giavellotto, salto triplo e in alto, 100 metri stile libero, gare di velocità in bicicletta, tiro al piattello, sollevamento pesi, tuffo dalla piattaforma e slalom con il kayak, le sensazioni positive permangono dato che, a un rapido esame, si ha la netta impressione che i programmatori abbiano scelto queste discipline per uno scopo preciso, ovvero per offrire diversi stili di gioco e garantire, oltre a una struttura semplice e immediata, anche una discreta varietà d'azione. Purtroppo tutte queste impressioni e sensazioni si scontrano con le prime prove e, dopo aver gareggiato in tutte le discipline, appare evidente che tutte le nostre speranze erano veramente mal riposte. La meccanica di gioco infatti, che cambia in maniera abbastanza sensibile a seconda delle prove, varia dallo scadente al mediocre e, soprattutto in alcune discipline, si raggiungono livelli di difficoltà francamente incomprensibili. Il peggio di **Sydney 2000** è rappresentato dalla gara di kayak in cui il giocatore deve riuscire a attraversare 20 checkpoint e raggiungere il traguardo nel minore tempo possibile. Riuscire a controllare il kayak è quasi impossibile a causa di un sistema di controllo mediocre, e quella che poteva essere una delle prove più divertenti risulta la peggiore in assoluto, seguita a ruota dal tiro al piattello (altra occasione manca) e in ordine sono le altre discipline dell'atletica (eccezion fatta per il lancio del giavellotto)

e del nuoto. Le uniche discipline che meritano una valutazione quasi sufficiente sono il già citato lancio del giavellotto, il sollevamento pesi e i tuffi dalla piattaforma che, pur non avendo alcuna caratteristica originale, riescono a garantire un buon divertimento grazie a una struttura semplice, ma non ridotta ai minimi termini.

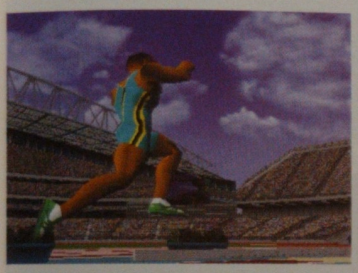
In sostanza, **Sydney 2000** rappresenta il peggior esempio di impiego delle licenze sportive ispirate a un evento di grande importanza. Come è ormai consuetudine in corrispondenza di grandi manifestazioni sportive, la software house che riesce ad accaparrarsi i diritti della licenza ufficiale finisce per realizzare un titolo assolutamente mediocre che, come unica ancora di salvataggio, ha lo stemma di Sydney 2000 stampato sulla confezione che potrebbe attirare e spingere all'acquisto qualche giocatore un po' sprovveduto. Come spesso accade con i titoli multievento, i difetti nella struttura di gioco sono mascherati, almeno parzialmente (e solamente per le prime partite) da una realizzazione tecnica abbastanza curata in ogni disciplina; pur non brillando particolarmente, sono proprio la grafica e il sonoro gli unici aspetti di **Sydney 2000** che si mantengono sempre su livelli sufficienti. Malgrado gli atleti sembrino leggermente spigolosi, soprattutto nelle inquadrature più ravvicinate, la scelta delle visuali e la qualità delle animazioni sono più che accettabili. Ancora più positivo il giudizio sull'accompagnamento sonoro che si avvale, oltre che degli effetti tipici di ogni disciplina, anche dei commenti e delle analisi tecniche di Steve Ryder, Stuart Shorey e Paul Dickerson (presumibilmente dei famosi telecronisti inglesi...).

Rispetto ad altri titoli del genere, **Sydney 2000** può contare sulla presenza di un buon numero di discipline e di opzioni di gioco ma, malgrado questo, la longevità non è particolarmente elevata. Come infatti andiamo sempre ripetendo, la quantità da sola non è sufficiente a rendere un titolo longevo dato che, una volta svanito l'interesse iniziale e provate tutte le discipline, la mancanza di varietà comincia a pesare come un macigno. Da questo punto di vista l'unico motivo che può spingere nuovamente a caricare il CD di **Sydney 2000** è la presenza dell'opzione multiplayer. Solamente giocando in compagnia di amici, e selezionando con attenzione le discipline da affrontare (non oso immaginare quattro o cinque persone che giocano una dopo l'altra al kayak...un vero delirio.) si riesce a creare una competizione divertente anche se, dopo due o tre partite, l'interesse è destinato a calare sensibilmente, soprattutto se si ha la possibilità di giocare ad altri titoli sportivi, decisamente più coinvolgenti e meglio curati.

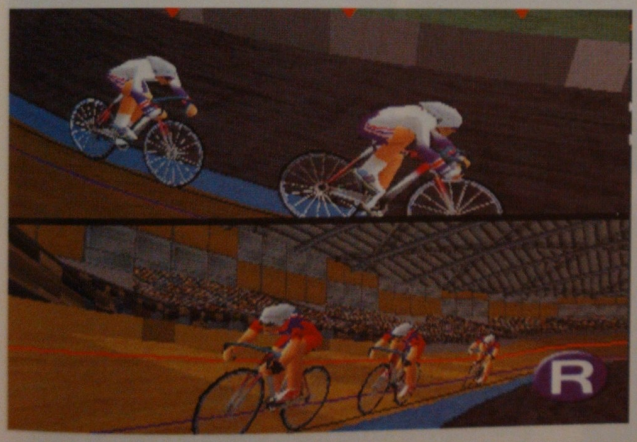
Il nostro consiglio finale è di non lasciarvi catturare dall'atmosfera olimpica o, perlomeno, di non lasciarvi catturare da **Sydney 2000**; se state cercando un multievento di ispirazione olimpica, incentrato prettamente sulle prove d'atletica leggera, spostate il vostro interesse verso International **Track and Field 2** di Konami, titolo decisamente più interessante, meglio realizzato e strutturato con maggiore cura e attenzione.

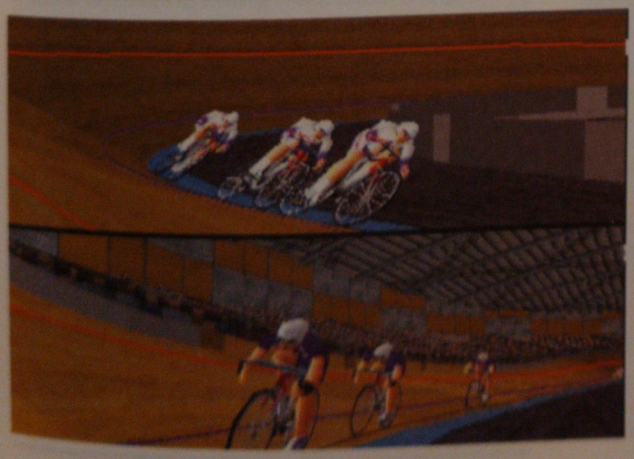
VOTO **5 SU 10**

Le prove d'allenamento nella palestra sono più divertenti delle discipline vere e proprie...bella mossa eh?



Alcuni eventi sono incredibilmente difficili, altri troppo banali... non esiste alcuna via di mezzo!





FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **ACQUIRE INC.** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Nella notte silenziosa un gruppo di nuvole copre la luce emanata di riflesso dalla luna, fornendo al ninja diverse zone d'ombra in cui muoversi agile come un gatto...

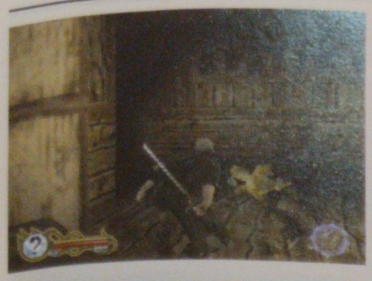
Appiattito contro la parete, Rikimaru attende che la guardia faccia ancora un passo, prima di tagliarle la carotide e scomparire nel nulla.

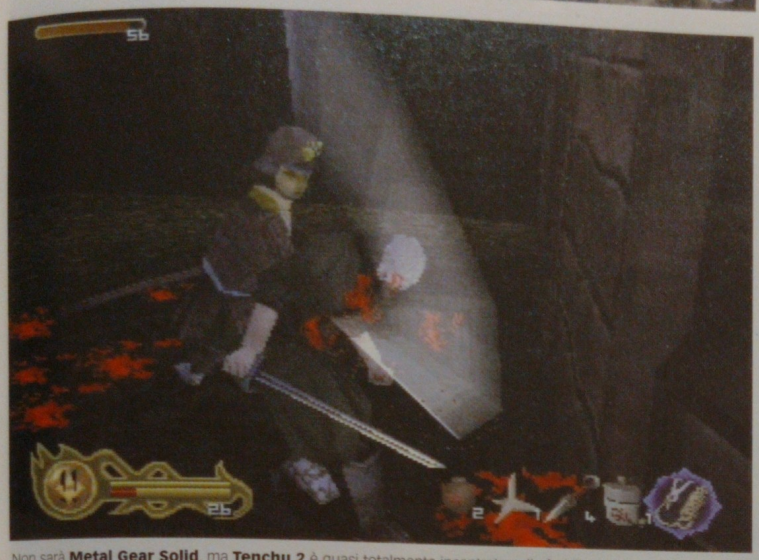
Guardate che macchie avete fatto! E il sangue non viene mica via tanto facilmente dal pavimento, sapete?

di simone**crosignani**

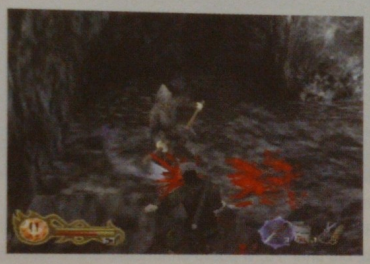
La storia dei ninja è sempre stata avvolta dal mistero. A differenza dei samurai dalle armature poderose, rispettati e temuti da una moltitudine di persone, i ninja hanno sempre vissuto un'esistenza non proprio onorevole, costretti a muoversi al chiaro di luna, a nascondersi fra le ombre della notte e ad uccidere per ottenere la ricompensa dei ricchi feudatari dell'antico Giappone. Volendo fare un paragone azzardato, allo stesso modo il primo **Tenchu** ha avuto un successo di nicchia, riscuotendo consensi soprattutto fra i videogiocatori hardcore, ma non è riuscito ad ottenere l'attenzione del grande pubblico. Una meccanica di gioco forse troppo incentrata sull'elemento "stealth", un sistema di controllo non proprio perfetto e qualche difetto nella realizzazione tecnica (e forse l'attenzione rivolta allora imminente **Metal Gear Solid**) hanno impedito a **Tenchu** di ottenere quel successo commerciale in cui Activision probabilmente sperava. Ciò nonostante, sono in parecchi ad aspettare questo seguito, speranzosi nel fatto che Acquire abbia corretto il tiro e sistemato i difetti di cui sopra.

Tenchu 2 vede ancora una volta protagonisti Rikimaru (la versione giapponese di Leonardo Di Caprio) e Ayame, ma essendo il gioco ambientato qualche anno prima del suo predecessore, i due hanno ora un look più giovanile: Riki non presenta i segni e le ferite che ne caratterizzano l'aspetto in **Tenchu** e Ayame è er, meno sviluppata, se afferrate il concetto. La sostanza comunque non cambia: la trama del gioco varia leggermente a seconda del personaggio scelto (ne esiste anche un terzo, Tatsumaru, disponibile solo dopo aver completato l'avventura), con le storie dei due che s'intrecciano e influiscono fra loro "alla **Resident Evil 2**". Entrambi hanno a disposizione 11 missioni a testa da portare a termine, con Tatsumaru a completare l'opera con 7 sole missioni. La meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente invariata: il primo **Tenchu** puntava tutto sulla fase "stealth", con la maggior parte dell'azione che faceva perno sulla facoltà di spostarsi furtivamente da un tetto all'altro prima di penetrare nel territorio del nemico. Bello, ma un po' monotono. Le cose non cambiano di molto in **Birth of the Stealth Assassins**, ma, se non altro, i game designer di Acquire si sono spremuti un minimo per rendere l'azione più varia. Oltre a saltabeccare da un tetto all'altro come gatti randagi, in una missione, ad esempio, dovrete raggiungere un tempio occupato dai banditi. Il tempio si trova in cima a montagne abissime, tanto alte che la struttura è avvolta quasi interamente dalle nuvole: per arrivare in cima dovrete quindi usare al meglio il rampino da ninja e trovare una serie di appigli per non precipitare nel vuoto sul più bello. Nota importante: il rampino ha finalmente perso il suo look "alla **Zelda**" e ora non è più possibile attaccarsi a qualsiasi superficie presente nel gioco. E' necessario trovare una sporgenza a cui il gancio possa effettivamente agganciarsi e il rampino va scagliato oltre la sporgenza, anziché verso di essa (come accadeva in precedenza), rendendo il tutto assai più realistico. Anche l'acqua ha un ruolo fondamentale nell'avventura. Mentre nel primo **Tenchu** potevate solo annegare, qui potrete immergervi, respirando tramite una canna di bambù, nuotare sott'acqua per poi sbucare alle spalle del nemico, tagliargli la gola e bearvi alla vista del sangue che si diluisce lentamente nel corso d'acqua. Divertente.





Non sarà **Metal Gear Solid**, ma **Tenchu 2** è quasi totalmente incentrato sulle fasi "stealth" e in alcuni frangenti necessita doti strategiche superiori a quelle richieste dal capolavoro di Kojima.



Dopo anni e anni di duro allenamento, finalmente il vostro maestro ha deciso che siete degni di diventare dei veri ninja. La ricompensa per tutta la fatica? Un succulento hot-dog.

Tutto qui? In pratica sì. Il sistema di controllo è rimasto pressoché invariato e talvolta muovere il proprio personaggio nella direzione voluta é come aggirarsi con un carrello da supermercato nel reparto cristalleria: ci vuole molta attenzione e spesso i risultati non sono quelli sperati. Certo, basta qualche partita per prendere la mano, ma la ricerca di un sistema di controllo originale da parte di Acquire era stata criticata dopo il primo **Tenchu**, quindi perché perseverare in questa direzione? Anche tecnicamente, il gioco procede fra alti e bassi: le ambientazioni sono nella norma e, come accadeva con **Tenchu**, il fogging è presente in dosi massicce. Senza alcun dubbio la nebbia aiuta a rendere l'atmosfera assai intrigante, ma è altrettanto palese come in molti punti i programmatori si siano lasciati prendere la mano al fine di coprire i limiti di un motore 3D sinceramente migliorabile.

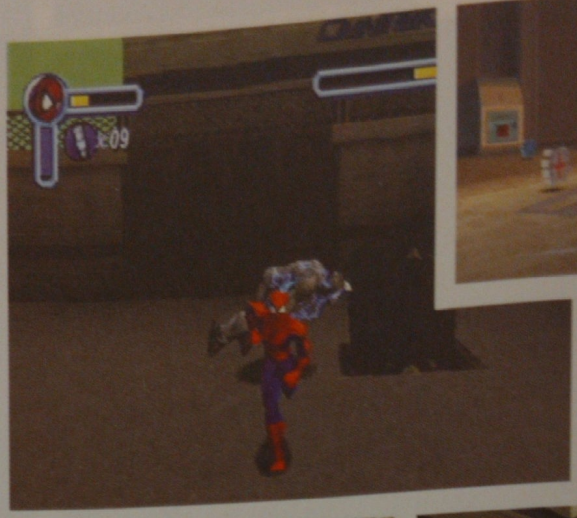
Nel complesso **Tenchu 2** rimane comunque un buon titolo. I programmatori nipponici di Acquire hanno cercato di non snaturare eccessivamente la meccanica della propria creatura, ma di ampliarla al fine di renderla più appetibile per il grande pubblico e, fortunatamente, hanno dotato questo prequel di una buona trama.
Evitate di affrontare i nemici uno-contro-uno come se vi trovaste in un picchiaduro, ma studiatene i movimenti e imparate le loro abitudini prima di mandarli al Creatore, e potreste davvero immedesimarvi nei panni di un ninja. Decisamente sconsigliato alle persone poco dotate di pazienza e a chi si impressiona alla vista del sangue (digitale o reale che sia).

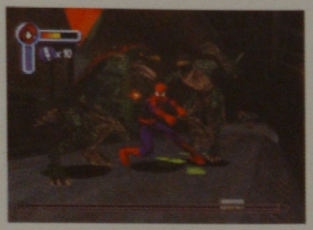
VOTO **8 su 10**

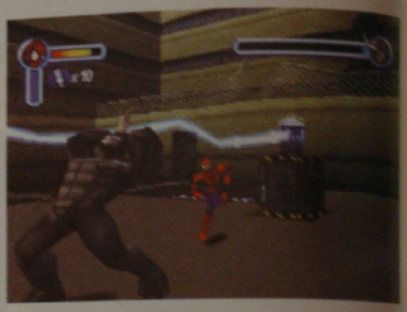
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **NEVERSOFT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

SPIDERMAN

Sento uno strano formicolio: il mio senso di ragno mi sta segnalando qualcosa. Vuoi vedere che qualcuno è finalmente riuscito a realizzare un videogioco decente dedicato a uno dei mitici supereroi dei fumetti Marvel?





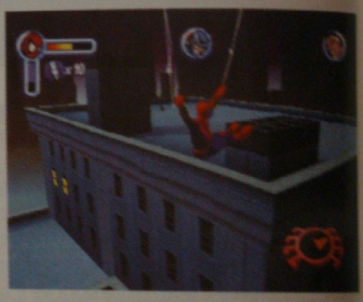


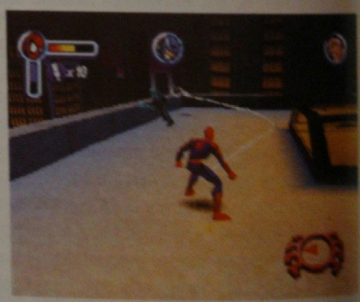
Analogamente a quanto avviene nei fumetti, durante i combattimenti o il suo girovagare per le locazioni, il protagonista si diverte ad esclamare alcune massime ironiche, che in questo caso però, dopo un certo tempo, tendono a diventare un po' ripetitive.

di igor**berzi**

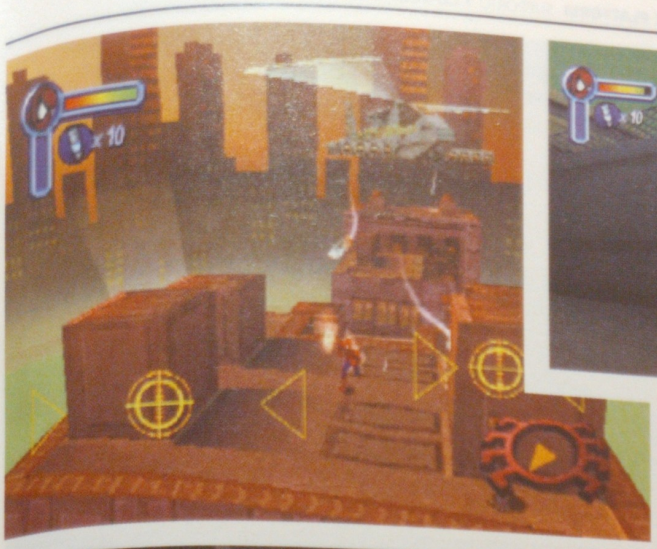
Il connubio tra supereroi dei fumetti e videogiochi non è mai stato dei migliori. Se si escludono le riuscite saghe di picchiaduro targate Capcom (gli ormai celeberrimi "Marvel vs.", i quali però, a dire il vero, non rappresentano dei titoli dedicati in particolare ad un personaggio, ma dei semplici beat'em up ad incontri nei quali i protagonisti vengono messi a scontrarsi tra di loro a mo' di soldatini, senza la necessità di creare particolari storyline o narrare antefatti alle vicende) l'industria videoludica pare non avere mai trattato troppo bene i vari Superman, Batman, Spiderman e via dicendo, limitandosi in parecchi casi a realizzare prodotti che principalmente puntassero a sfruttare l'incredibile fama che, soprattutto negli Stati Uniti, simili personaggi possono vantare. L'esito scontato di tale atteggiamento è stato quindi la pubblicazione, per qualsiasi console e sistema videoludico, di titoli in gran parte dei casi inguardabili. Nonostante le molteplici assicurazioni da parte di Activision sull'assoluta validità del proprio prodotto, è dunque con un certo scetticismo che ci accingiamo ad analizzare questo nuovo **Spiderman**: sarà veramente un titolo in grado di risvegliare anche in noi, appassionati di vecchia data, quella ormai affievolita, ma sicuramente indimenticabile Marvel-mania?

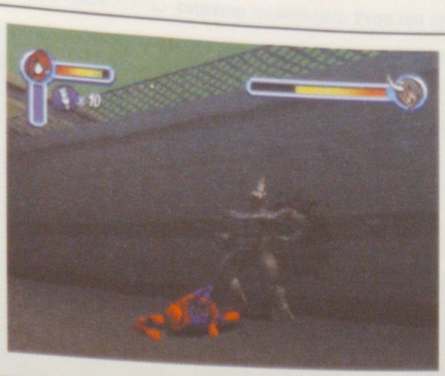
La parte che fa da contorno all'azione vera e propria denota un notevole impegno realizzativo: i numerosissimi menu delle opzioni e le assai ampie possibilità di scelta, in quanto a modalità di gioco, sono quanto di più completo e curato mi sia capitato di vedere in un prodotto di questo genere. Non appena avrete introdotto il CD nella console le vostre orecchie saranno letteralmente investite da una esaltante quanto riuscita cover del mitico brano "Friendly neighborhood Spiderman", che faceva da sigla agli episodi televisivi dell'Uomo Ragno, andati in onda pure da noi in Italia diversi lustri fa. Tra campionamenti tratti dal ritornello originale e sonorità ora ragamuffin, ora techno, ora anni '70, vi posso annunciare che il risultato finale di questo "remix" (nella realizzazione del quale pare abbiano messo mano pure gli Apollo 440) è un piccolo capolavoro che quasi, come si suol dire, varrebbe da solo il prezzo del biglietto. Tornando all'analisi del panorama delle opzioni, oltre ai consueti settaggi per quanto riguarda le impostazioni audio/video e del controller ed il memory card managing, il titolo offre, in ordine: una completa sezione di training, che in realtà si rivela poi una collezione di sottogiochi (Time Attack, Survival, Speed Train, Target Practice ed Item Collection) ciascuno dei quali provvisto di punteggio finale e di possibilità di salvare gli eventuali record; una sezione denominata "Special", nella quale potrete procedere all'attivazione di una serie di "bonus" (costumi segreti, abilità speciali, e così via) e potrete ascoltare, durante lo scorrere dei "credits" la versione completa del brano che fa da colonna sonora a cui abbiamo già accennato; una sezione "Gallery" nella quale potrete controllare ed attivare tutti i "goodies" ottenuti durante il gioco. Vi posso già annunciare che tale ultima sezione farà andare letteralmente in visibilio tutti i fan più accaniti del celebre ragnetto: una volta completato il gioco e portate a termine tutte le missioni, nella Gallery vi saranno messe a disposizione, tra gli altri, una completissima collezione di tutti i costumi indossati nella sua storia da Spiderman (sono presenti pure le divise utilizzate nei vari "spin-off" Marvel, con tanto di commento sulle caratteristiche e le peculiarità di ciascuna di esse) e una raccolta delle copertine degli albi che, per così dire, hanno segnato la storia dell'Uomo Ragno (prima apparizione di Octopus, primo numero della collana disegnata da Todd Mc Farlane, primo numero con il costume di Venom, e via dicendo).

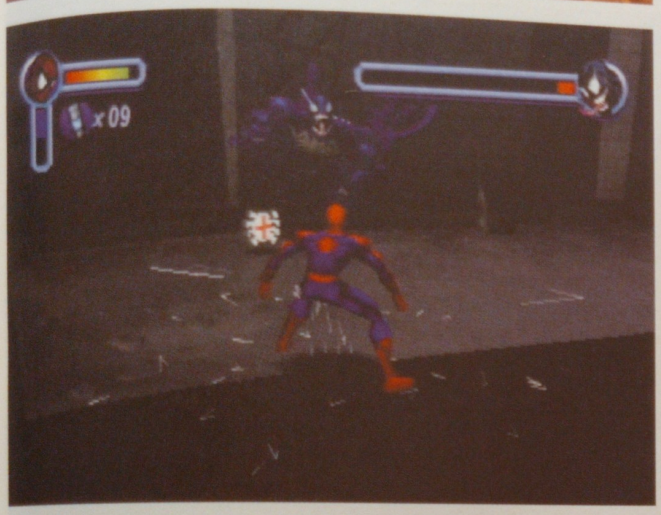




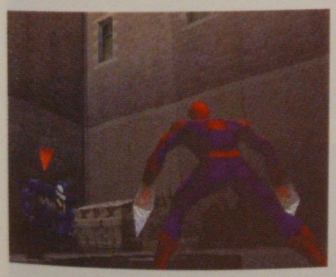
Una notevole cura è stata prestata nella realizzazione delle animazioni del protagonista sullo schermo: molto belli in particolare i movimenti di Spiderman quando questo volteggia tra i palazzi appeso alla sua ragnatela.







Sappiate che giocando a questo titolo anche solo per dieci minuti, passerete immancabilmente il resto della giornata a fischiettare le note della celeberrima colonna sonora. "Spiderman, Spiderman, does whatever a spider can..."



Sebbene il titolo possa essere in generale catalogato come un action game, in realtà, ad una analisi più accurata, esso risulta esito della commistione tra diversi generi videoludici, accomunabili tra loro, ma in ogni caso distinti: a seconda della missione che vi troverete ad affrontare, noterete che il gioco vi sembrerà presentare ora le caratteristiche peculiari di un picchiaduro a scorrimento, ora quelle di uno sneak'em up game (con tanto di momenti di puro "puzzle-solving"), di uno sparatutto o di un clone di **Tomb Raider**. All'inizio di ogni stage un lungo FMV in pieno stile cartoon vi farà da introduzione all'azione vera e propria facendovi intuire, durante la narrazione degli eventi, i compiti che dovrete di volta in volta eseguire e gli obiettivi che dovrete raggiungere. Come accennato, le missioni si presentano decisamente varie e differenti l'una dall'altra: giusto per citare qualche esempio, in un caso vi troverete ad esplorare un palazzo nel tentativo di trovare e liberare alcuni ostaggi (qui vi converrà servirvi del vostro "senso di ragno" per avvertire in anticipo la presenza di avversari nelle vicinanze), in un altro dovrete scontrarvi direttamente con uno dei nemici storici di Spiderman (ci sono tutti: Scorpion, Octopus, Hobgoblin, Venom e via dicendo), in un altro ancora dovrete principalmente pensare a fuggire un inseguimento usando la ragnatela a mo' di liana per volare tra i palazzi di Manhattan. Il sistema di controllo, all'inizio non molto immediato a causa del notevole numero di tasti utilizzati, una volta fattaci la mano si dimostra assai funzionale e gratificante in termini di risposta ai comandi impartiti dall'utente: con un po' di pratica riuscirete a far eseguire senza il minimo sforzo al vostro personaggio sullo schermo tutto ciò che l'Uomo Ragno ci fa di solito vedere nelle pagine dei comics Marvel. Potrete dunque arrampicarvi sui muri, combattere a mani nude (calci e pugni), immobilizzare gli avversari con la ragnatela, usare quest'ultima per farvi scudo dagli attacchi o per volteggiare tra i grattacieli. Un unico appunto va fatto alle routine che regolano i movimenti della telecamera virtuale: in alcuni casi i punti di ripresa si spostano in posizioni veramente insensate finendo a volte addirittura per vanificare l'efficacia dell'ottimo sistema di controllo.

Se sotto l'aspetto tecnico il titolo non impressiona particolarmente (buona la grafica e discretamente curate le animazioni, ma in ogni caso niente che si elevi al di sopra dello standard dei prodotti pubblicati nell'ultimo anno su PlayStation) un plauso va rivolto ai programmatori per l'abilità dimostrata nel ricreare perfettamente le situazioni e l'atmosfera del comic originale: la storyline in generale e le singole missioni in particolare seguono trame sempre pertinenti con le avventure di solito vissute da Spiderman sulle pagine dei fumetti e lo svolgersi dell'azione è letteralmente infarcito di "camei" e continue citazioni che faranno la gioia di tutti gli appassionati Marvel. Giusto per fare qualche esempio, volteggiando tra i palazzi di New York potrà capitarvi di imbattervi nell'inconfondibile sagoma del F4 Building (il quartier generale dei Fantastici Quattro), mentre tra uno stage e l'altro vi troverete ad incontrare diversi rappresentanti dei vostri colleghi supereroi (Catwoman, Devil, Submariner, Capitan America). La giocabilità è buona, il titolo è divertente e vario e la sensazione che si prova, grazie anche alla semplicità con cui si riesce a far eseguire al protagonista sullo schermo tutto quanto siamo stati abituati vedergli fare in televisione e sulle pagine dei fumetti, è in molti casi quella di trovarsi in un vero e proprio cartone animato anni '70.

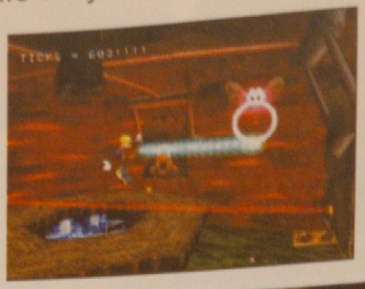
In definitiva **Spiderman** si dimostra probabilmente il miglior videogame "supereroistico" attualmente disponibile per console: assolutamente imperdibile per qualsiasi fan dell'Uomo Ragno, questo prodotto potrà rivelarsi una gradita sorpresa anche per coloro che non fossero esattamente grandi appassionati delle varie saghe Marvel e DC.

VOTO **8 SU 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

La melanzana più simpatica del mondo dei videogiochi è tornata per portare un po' di Mario-Style pure sugli schermi delle vostre care vecchie PlayStation.



Le piccole sfere di luce che noterete durante l'esplorazione dei livelli sono i cosiddetti "Lum" che vi serviranno a fine stage come merce di scambio per aver accesso alle aree successive.

di igor**berzi**

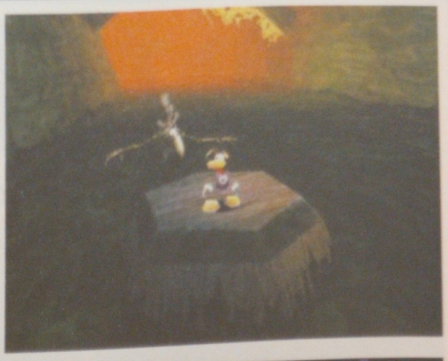
Mario 64, il 3D platform che a tutt'oggi viene unanimemente considerato come una delle pietre miliari della storia dei videogames, è probabilmente il titolo che in assoluto gli utenti PlayStation maggiormente invidiano ai loro colleghi "nintendiani". Nonostante siano passati ormai diversi anni dalla data di pubblicazione del suddetto, finora non è stato infatti ancora prodotto, per la console di casa Sony, un gioco in grado di replicare in toto quel perfetto equilibrio tra ottima realizzazione tecnica, eccezionale gameplay, e notevole varietà ed originalità delle situazioni da affrontare, che costituiva la caratteristica peculiare di **Mario 64**. A dire il vero qualche "tentativo di imitazione" c'è stato (le saghe di **Gex 3D** e di **Spyro**, giusto per citare gli esempi meglio riusciti), ma sarebbe un chiaro esempio di mancanza di obiettività non ammettere che in questo momento un titolo capace di trasmettere all'utente quel senso di assoluta libertà di movimento e di azione nel mondo virtuale visibile sullo schermo tanto evidente nel gioco Nintendo, su PlayStation non esiste ancora. L'ambizione dei programmatori Ubisoft è dunque notevole: saranno riusciti a donare anche agli utenti Sony, un assaggio di vere emozioni Mario-style?

Il menu delle opzioni si presenta decisamente scarno: le possibilità di scelta consentite all'utente si limitano alle impostazioni dei vari settaggi audio/video ed al memory card managing. In pochi minuti potrete già dunque rompere gli indugi e, selezionando "Nuova partita", essere in grado di dare immediatamente inizio all'avventura. Il gioco si apre con una sequenza animata, completamente realizzata in real time, che, dopo avervi introdotti alla narrazione mediante un lungo excursus sugli antefatti alla vicenda, si concluderà lasciandovi nei panni di Rayman. Anche in questo caso, come avviene in circa il 99% dei titoli di questo genere, vostro scopo sarà quello di aiutare il protagonista sullo schermo a sconfiggere i cattivoni di turno che, come sempre, sembrano non aver niente di meglio da fare che divertirsi a portare scompiglio in ognuno dei mondi di fantasia dell'infinito "universo videoludico".

Il gioco potrebbe essere definito come un mix tra due diversi generi: da una parte c'è la fase di pura e semplice esplorazione delle locazioni, durante la quale vi dovrete impegnare nella ricerca del maggior numero possibile dei cosiddetti "Lum" (oggetti che, in pratica, alla fine di ogni livello funzionano come chiavi per avere accesso alle aree successive) e nella liberazione di alcuni ostaggi che vi consentiranno di riguadagnare, tra l'altro, preziose scorte di energia; dall'altra parte, in diversi momenti, alla fase esplorativa subentrano lunghi passaggi d'azione in perfetto stile platform, durante i quali vi sarà proposta in sequenza tutta una serie di ostacoli e di elementi che vi parranno presi direttamente dai mitici titoli in 2D delle care vecchie console a 16 bit (trabocchetti da saltare, nemici da schivare, piattaforme da attraversare, liane, trampolini, dispositivi a tempo e via dicendo). Nonostante le ambientazioni nelle quali vi troverete a vagare si dimostrino quasi sempre abbastanza ampie e in ogni caso decisamente varie, lo scorrere dell'avventura denota una certa linearità: al termine di ogni sezione, se avrete raccolto un numero sufficiente di oggetti o avrete sconfitto il classico boss di fine livello, vi verrà semplicemente sbloccato l'accesso all'area successiva secondo un procedimento che consente minime possibilità di scelta al giocatore in merito a variazioni sul proseguimento dell'azione.

Il basso livello di difficoltà del gioco rende il titolo adatto anche ai giovanissimi o agli utenti meno esperti.

Graficamente **Rayman 2** presenta quanto di meglio sia possibile ottenere su Playstation: il gioco sembra un enorme cartone animato interattivo.



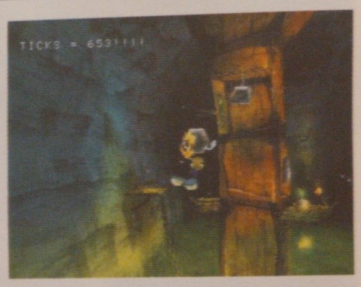
Il sistema di controllo, rivelatosi spesso e volentieri il vero e proprio tallone d'Achille dei 3D platform, in questo caso denota una notevole funzionalità ed efficacia: utilizzato in modalità analogica il controller si dimostra sempre molto preciso nel seguire i comandi impartiti dall'utente e, usandolo in accoppiata con i vari comandi d'azione (salto, "planata", movimento laterale, ecc.), sarete subito in grado di far eseguire al vostro personaggio, senza troppa fatica, parabole millimetriche che vi consentiranno di destreggiarvi tra le numerose insidie che il gioco propone. In **Rayman 2** è stato previsto anche un uso abbastanza particolare della levetta analogica di destra: a seconda delle vostre preferenze potrete infatti utilizzarla per attaccare i nemici (movimento della levetta in qualsiasi direzione) o per saltare (pressione della levetta ad attivare il pulsante R3). Sinceramente abbiamo trovato questo tipo di controllo assai innaturale e confusionario (soprattutto durante le fasi di gioco particolarmente concitate) ed il consiglio è quindi quello di procedere nell'azione utilizzando semplicemente i canonici tasti ⊗ e ▣. Qualche appunto andrebbe forse fatto al sistema di inquadrature con il quale la telecamera virtuale segue l'azione dall'esterno: nonostante i pulsanti dorsali del controller consentano in alcuni casi di ruotare il punto di ripresa secondo il piacimento dell'utente, noterete che non di rado il gioco vi proporrà visuali non esattamente adattissime a conservare, nel caso specifico, il pieno controllo della situazione.

Passando all'analisi dell'aspetto tecnico non si può non sottolineare lo splendido lavoro eseguito dai programmatori Ubisoft per la realizzazione del titolo. Nonostante non sia stato ovviamente possibile eguagliare la magnificenza grafica messa in mostra dalla versione Dreamcast, vi possiamo assicurare che **Rayman 2**, in quanto a look, si attesta tranquillamente ai vertici dell'attuale produzione PlayStation andando addirittura ad insidiare, per qualità visiva, quel trono che si credeva ormai saldo appannaggio delle varie saghe di **Medievil** e **Spyro**. Il gioco gira a 30 fps costanti (rarissimi i rallentamenti), le animazioni dei personaggi sullo schermo sono sempre fluide e prive di "stacchi" (i movimenti del protagonista sono tanto buffi quanto simpatici: provate a lasciarlo inattivo per qualche secondo e vedrete che Rayman si "estrarrà" la parte centrale del tronco e comincerà ad utilizzarla per esibirsi in qualche palleggio tipo basket!), le texture che ricoprono le costruzioni poligonali appaiono tanto definite da far sembrare, ad uno sguardo meno attento, che per la grafica, il titolo utilizzi addirittura l'alta risoluzione. Il tutto ovviamente è condito dall'intera serie di effetti speciali consentiti dall'ormai strapazzato processore PlayStation (notevoli le trasparenze visibili nelle sezioni "acquatiche"). Anche la parte audio denota una notevole cura realizzativa: i dialoghi sono completamente tradotti in un buon italiano, gli effetti sonori sono sempre pertinenti e il sottofondo musicale non è mai fastidiosa o invadente.

Per quanto riguarda il gameplay, **Rayman 2** si dimostra un titolo assai divertente e, sotto certi aspetti, vario. Il livello di difficoltà, settato inizialmente parecchio in basso (i nemici sono pochi e scarsamente temibili: più che altro dovrete fare attenzione ad evitare gli ostacoli "naturali" del paesaggio) consente all'utente un approccio particolarmente immediato all'azione, mentre, durante lo scorrere dei vari livelli, noterete la notevole cura spesa dai programmatori al fine di proporre situazioni di gioco sempre nuove ed originali (il titolo è letteralmente pieno di "sottogiochi" che, ora proponendovi una sessione di sci nautico trainati da una specie di mostro marino, ora una corsa contro il tempo, contribuiscono a creare un diversivo rispetto alla "solita" azione esplorativa).

Va detto che, come avviene praticamente in tutti i prodotti dello stesso genere (unica eccezione è probabilmente costituita proprio dal mitico **Mario 64**), dopo qualche ora con il controller in mano, noterete che le fasi di gioco cominceranno a replicarsi facendo affiorare nell'utente quella fastidiosa sensazioni di "già visto" che costituisce il primo passo verso la noia e, di conseguenza, verso il prematuro abbandono del titolo prima della sua conclusione. A dire il vero, tale difetto non costituisce una peculiarità negativa solo di questo **Rayman 2**, ma di tutti i platform game pubblicati negli ultimi anni su PlayStation e l'unico auspicio è che le console di nuova generazione permettano di battere inesplorati sentieri videoludici alla ricerca di nuove ispirazioni, che portino una ventata d'aria fresca ad un genere ultimamente un po' cristallizzato. In definitiva, se siete degli appassionati dei giochi Mario-style, **Rayman 2** è un titolo sicuramente da acquistare: non siamo ancora ai livelli di quanto fatto vedere dall'idraulico baffuto su Nintendo 64, ma se cercate il meglio disponibile su PlayStation in tema di platform, la strampalata "melanzana" Ubisoft non vi deluderà.

VOTO **8 su 10**



Le azioni che è in grado di compiere Rayman sono quelle classiche di tutti i platform game: saltare, colpire gli avversari, planare, arrampicarsi su alcune pareti e così via.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **WARTHOG** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

STAR TREK: INVASION

Siete invidiosi dei possessori di PC che da anni possono rivivere le avventure dell'equipaggio dell''Enterprise sui propri monitor?
Beh, il momento di mettere da parte la vostra invidia è finalmente arrivato...

Pochi, forse nessuno sparatutto 3D per PlayStation è in grado di eguagliare lo splendore visivo prodotto da **Star Trek: Invasion**.

di erik**pede**

Il successo dei videogiochi per PC ispirati alla serie televisiva *Star Trek* è da sempre legato alla profondità delle relative strutture, inizialmente aderenti al filone delle avventure grafiche e successivamente migrate verso i lidi delle simulazioni, via via più complesse e articolate con il passare degli anni. Tale corso degli eventi ha impedito alla creatura di Gene Roddenberry di attecchire sulle console in generale e su PlayStation in particolare, lasciando a bocca asciutta i numerosi possessori del 32 bit Sony con una passione dichiarata (e a volte ostentata) per le avventure del capitano James T. Kirk e del suo successore Jean Luc Picard.
Activision, però, ha pensato di porre rimedio a questa inopportuna situazione e per farlo si è rivolta al team Warthog, forte del supporto di alcuni ex-membri del gruppo responsabile per **Colony Wars**: il risultato è un titolo studiato appositamente per PlayStation, e quindi in grado di rispettarne i limiti ed enfatizzarne i punti di forza (cose che una conversione non potrebbe mai fare), senza però raggiungere le vette di assoluta eccellenza toccate dall'illustre "patrigno" pubblicato da Psygnosis.

Star Trek: Invasion potrebbe essere descritto come una versione semplificata di **Colony Wars**, ed in effetti così dicendo non ci si allontanerebbe troppo dalla verità. Warthog ha infatti puntato tutto sull'azione pura, riducendo al minimo le complicazioni e confezionando un prodotto estremamente frenetico, a cui la definizione di sparatutto calza a pennello. Il giocatore viene calato nei panni di un membro dello Squadrone Rosso della Flotta Stellare, di stanza sulla nave da guerra USS Typhon capitanata dal comandante Worf (a cui presta la voce l'attore statunitense che lo interpreta, esattamente come accade per le apparizioni di Picard): da qui in poi si dipana una trama degna del miglior episodio di *Star Trek*, in cui continui colpi di scena e ribaltamenti di fronte vedono protagoniste tutte le razze rese celebri dal telefilm (Romulani, Klingoniani e Borg dovrebbero essere noti a tutti) e una nuova specie aliena denominata Kam'Jahtae, creata appositamente per **Star Trek: Invasion**. Lo scopo ultimo della campagna intrapresa dall'equipaggio della Typhon è la chiarificazione degli strani e inspiegabili eventi occorsi nel Quadrante Beta, il cui raggiungimento richiede il completamento di una ventina di missioni da condurre a bordo dei caccia alloggiati negli hangar della nave assegnata a Worf dalla Federazione.
Le missioni in questione costituiscono chiaramente l'ossatura del gioco e, pur essendo raccolte all'interno di una struttura sostanzialmente lineare, non sfuggono all'ormai obbligatoria suddivisione tra livelli "normali" e "speciali", con i secondi che includono diversi stage segreti e alcune battaglie opzionali da affrontare con l'aiuto di un secondo giocatore.

Se la storia e l'impianto di gioco di **Star Trek: Invasion** possono essere tranquillamente definiti buoni, bisogna necessariamente salire un gradino più su (o magari anche due) per trovarsi faccia a faccia con la realizzazione tecnica del gioco. In altre parole, i programmatori di Warthog hanno fatto appello a tutte le risorse di PlayStation e le hanno spremute fino all'ultima goccia, con risultati visibili soprattutto nella sezione grafica. I fondali, tanto per cominciare, sono lontanissimi dalla nera monotonia stellata dello spazio profondo così come è solitamente rappresentato su PlayStation, e propongono cieli rossastri generati dalla presenza di nebulose, densi assembramenti di asteroidi, relitti sparpagliati qua e là, lune di ogni foggia e dimensione e passaggi a bassa quota sulle superfici dei pianeti, con tanto di effetti luminosi causati dalla rifrazione e dai soli all'orizzonte. Ma questa è solamente la punta dell'iceberg: la vera forza del motore poligonale di **Star Trek: Invasion** sta nello spropositato numero di poligoni che riesce a spostare senza alcuna caduta nel frame rate, a tutto vantaggio della complessità dei modelli tridimensionali e della quantità di oggetti gestibili in contemporanea. Per sincerarsi di queste affermazioni basta dare un'occhiata ad una missione qualsiasi, visto che tutti i livelli sono contraddistinti da miriadi di caccia che

Se non fosse per un sistema di controllo imperfetto e per un bilanciamento del livello di difficoltà altamente discutibile, **Star Trek: Invasion** non faticherebbe ad aggiudicarsi la palma del miglior sparatutto spaziale disponibile per PlayStation

sfrecciano dappertutto, gigantesche navi da guerra che stazionano minacciose in attesa di un attacco, ciclopiche installazioni come il temutissimo Cubo dei Borg, esplosioni precedute da fiammate accecanti e decine di salve che schizzano verso la nave del giocatore, ognuna con il proprio colore e il proprio sfavillante effetto speciale. E se per qualche strana ragione il movimento sullo schermo dovesse fermarsi, **Star Trek: Invasion** sarebbe ancora uno spettacolo per gli occhi grazie all'incredibile livello di dettaglio ottenuto da Warthog con un'accuratissima realizzazione delle navi. I vascelli del titolo Activision possono essere piccoli, grandi o addirittura enormi, ma in tutti i casi sfoggiano modelli pulitissimi e privi di sbavature, coperti da alcune delle texture migliori che siano mai state applicate sulle superfici poligonali di un videogioco per PlayStation. I fenomeni di "scollamento" e deformazione generalmente associati ai rivestimenti utilizzati dai grafici impegnati sul 32 bit Sony sono virtualmente assenti in **Star Trek: Invasion**, la cui nitidezza complessiva ha davvero pochi eguali. Anche l'audio, fortunatamente, non delude e si attesta su ottimi livelli con un buon set di temi musicali, un eccellente parlato campionato e una vasta gamma di fragorosi effetti sonori che accompagnano le battaglie in modo più che appropriato.

A rovinare parzialmente la festa, come dimostra la valutazione finale, ci pensano purtroppo alcune falle nel gameplay, che si barcamena tra luci e ombre dall'inizio alla fine del gioco. La prima magagna con cui ci si trova a dover fare i conti è l'eccessiva sensibilità del sistema di controllo, perfetto nella disposizione dei comandi (i designer hanno sfruttato tutti i tasti del controller, ricorrendo in alcuni casi a combinazioni più o meno complesse) e nella quantità delle manovre disponibili (nel cui elenco ha trovato posto anche un loop per l'evasione rapida che ricorda vagamente **1942**), ma sin troppo reattivo. Seguire i guizzanti caccia nemici mentre si tenta di domare la propria navicella può essere moderatamente frustrante, anche se la pratica e il meraviglioso lock-on approntato da Warthog (dotato di un indicatore che, tenendo conto del movimento e della velocità dell'avversario, evidenzia il punto in cui sparare per colpirlo durante i suoi spostamenti) aiutano parecchio in questo senso. A subire il peso delle distrazioni in cui sono incappati gli sviluppatori è anche la varietà, vittima di un certo appiattimento che diventa più evidente man mano che si procede. Se da un lato ci sono fattori come l'evoluzione delle navi e delle armi (tra cui compaiono un paio di tipi di phaser, un fascio energetico "repellente", diverse classi di torpedini, alcune mine e l'immancabile raggio traente) e la diversificazione degli obiettivi, infatti, dall'altro compaiono argomentazioni negative altrettanto forti, visto e considerato che in un modo o nell'altro le armi utilizzate con maggior frequenza sono sempre le stesse e che anche nelle missioni di recupero e protezione ci si riduce a sparare e basta. Le ultime note dolenti, infine, riguardano il bilanciamento della difficoltà, apparentemente inficiato dal debole e ormai remoto legame che unisce gli autori di **Star Trek: Invasion** e Psygnosis (la cui incapacità in questo campo specifico del game design è, con tutto il rispetto, quasi leggendaria, o quantomeno proverbiale). La mira dei piloti controllati dalla CPU (piuttosto precisi da lontano e praticamente infallibili a distanza ravvicinata), la schiacciante superiorità numerica degli stessi, gli occasionali litigi con il sistema di controllo e il rilevamento delle collisioni a dir poco discutibile fanno sì che già a partire dalla quinta o dalla sesta missione del livello di difficoltà intermedio la pazienza dell'utente venga messa a dura, anzi durissima prova, con l'inevitabile strascico di danni a carico dell'appetibilità del gioco. Il voto in decimi riportato in fondo alla pagina, quindi, è da considerarsi valido per i veri estimatori di *Star Trek* e per chi è alla ricerca di una sfida degna di tale nome: gli altri faranno bene a tenere in grande considerazione le riserve appena espresse, a meno di non voler sacrificare il fegato sull'altare della passione per i videogiochi...

VOTO **7 SU 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **PICTUREHOUSE SOFTWARE** GENERE **AVVENTURA/AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

TERRACON

Alieni, strutture reticolari, energia da recuperare, esplosioni, mostri cattivissimi, lande desolate e inospitali: se ve la sentite di affrontare tutto questo, andate pure avanti con la lettura...

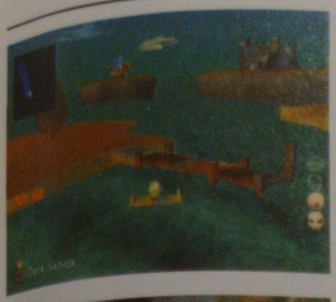
di erik**pede**

Presentato in anteprima sul numero 71 di **Super Console** e descritto all'epoca come un titolo abbastanza promettente e apparentemente sbucato fuori dal nulla, **Terracon** ha trascorso le ultime fasi del suo lungo periodo di sviluppo (protrattosi per circa due anni) nello stesso identico modo in cui ha speso le prime, ovvero in un inusuale anonimato. L'eccitazione e le campagne pubblicitarie che hanno circondato i titoli di punta della stagione estiva in Europa (**Dragon Valor** e **A Sangue Freddo** su tutti) non sembrano aver interessato il gioco di PictureHouse Software che, non potendo contare su nessun nome di grosso richiamo, si è dovuta accontentare di una copertura minima da parte della stampa, forse per volere della stessa divisione europea di Sony (massicciamente coinvolta nel progetto del designer britannico Simon Pick, autentico veterano del settore). Mantenendo un profilo così basso, d'altra parte, gli sviluppatori hanno potuto lavorare con una certa calma, che ha permesso loro di confezionare un prodotto sufficientemente rifinito e interessante, seppur lontano dal rango di capolavoro a cui i programmatori con tutta probabilità hanno fatto più di un pensierino (almeno a giudicare dalle dichiarazioni altisonanti rilasciate qualche tempo fa).

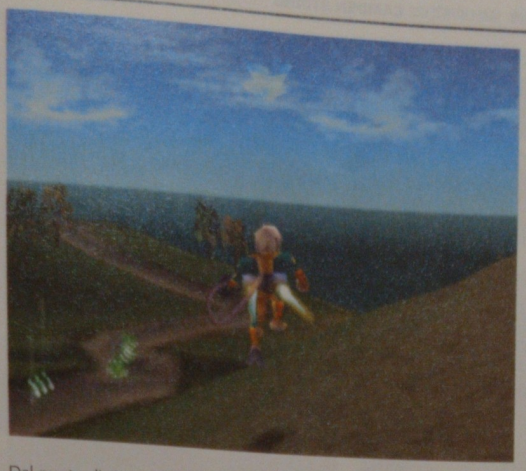
La struttura di **Terracon** si presenta come un tradizionale incrocio tra esplorazione, azione e avventura, a cui PictureHouse ha tentato di donare nuova linfa vitale ricorrendo ad una nutrita serie di espedienti che hanno indubbiamente giovato alla qualità del prodotto finito. La storia, da parte sua, fa ben poco per sfuggire ai canonici cliché di questa categoria videoludica (si vestono i panni dell'alieno Xed, intento a sgominare i piani di conquista della stazione spaziale senziente Terracon), ma questo non inficia più di tanto gli sforzi profusi dai designer nella realizzazione dell'impianto di gioco vero e proprio. Se è vero che la componente esplorativa, la ricerca di oggetti vitali per il proseguimento dell'avventura e gli scontri a fuoco hanno un ruolo preponderante, infatti, è altrettanto vero che le modalità di attuazione di tali operazioni prendono con decisione le distanze dagli standard imposti da titoli come **Tomb Raider**, da cui **Terracon** si differenzia con successo anche grazie alle possibilità concesse dall'ambientazione sci-fi scelta da PictureHouse. La colonna portante del gioco, del resto, è l'energia, ovvero una delle componenti classiche della fantascienza: energia che Xed deve recuperare e immagazzinare a tutti costi, dato che gli serve tanto per difendersi quanto per risolvere i puzzle e oltrepassare gli ostacoli disseminati per l'area di gioco.

Inutile dire che i due metodi di utilizzo dell'energia differiscono profondamente, se non altro a livello concettuale, nonostante abbiano in comune le complicazioni derivanti dalla presenza di tre diversi tipi di particelle assimilabili, contraddistinti da altrettanti colori. Nel caso degli attacchi, ad esempio, ci si può trovare nella spiacevole condizione di dover affrontare un avversario immune a due delle tre categorie energetiche disponibili, il che obbliga solitamente a vagare per un po' alla ricerca del plasma necessario; può inoltre capitare di imbattersi in mostri quasi invulnerabili, la cui eliminazione richiede lo sfruttamento di strutture ausiliarie come le torrette difensive equipaggiate con cannoni. Più complicato, invece, il discorso da fare per gli enigmi, basati sulla solidificazione di strutture reticolari sensibili a determinati tipi di energia (così come gli occasionali oggetti da abbattere). Le strutture in questione, quasi sempre essenziali per il raggiungimento della fine del livello in corso, costringono il giocatore a ragionare ed usare con parsimonia il plasma accumulato e donano a **Terracon** una certa profondità, abbastanza intrigante a dispetto della rapidità con cui è possibile fare l'abitudine al sistema sviluppato da PictureHouse (la cui originalità, purtroppo, riesce a sorprendere solo per pochi minuti). L'impressione generale, ad ogni buon conto, è quella di trovarsi di fronte ad un'ottima idea sfruttata solo in parte, con sporadiche variazioni sul tema (si vedano i blocchi "fantasma" sospesi da solidificare e far cadere per uccidere i mostri più coriacei) che annaspano nel tentativo di spezzare la monotonia, sempre in agguato dietro l'ennesimo ponte da materializzare.

Il laboratorio della navetta è fondamentale per la riproduzione dei potenziamenti.



Le ambientazioni possono essere molto suggestive, come in questo caso ad esempio.



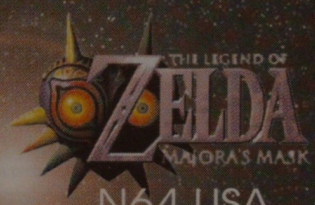
Dal punto di vista della realizzazione tecnica, **Terracon** riesce a brillare pur mostrandosi leggermente meno in forma rispetto a quanto visto in sede di anteprima. L'inserimento di tutti gli elementi richiesti dalla versione definitiva sembra infatti aver appesantito in modo evidente il carico sulla CPU, che non sempre riesce a tenere poligoni e texture al loro posto. I pregevoli effetti speciali (esaltati da ottime scelte cromatiche) e la buona profondità di campo sono invece rimasti intatti, anche se l'aggiornamento di alcune strutture continua ad essere impreciso nelle situazioni più concitate. Bisogna poi registrare delle inspiegabili incertezze da parte del motore grafico nelle rotazioni di 180 gradi eseguite dal protagonista in seguito alla pressione dell'apposito pulsante (che, al pari degli altri comandi, reagisce con prontezza sufficiente), con un fastidioso istante di "stasi" perfettamente visibile in tutte e tre le inquadrature selezionabili. Senza infamia e senza lode, come spesso accade, risulta infine l'audio, costituito da effetti sonori adeguati e da un bizzarro parlato campionato "alieno" sottotitolato in italiano.

Ciò che limita fortemente l'appetibilità di **Terracon**, alla fine della fiera, è una preoccupante mancanza di varietà, già riscontrata nella versione preliminare. I numerosi segreti abilmente nascosti dai designer, le brevi traversate a bordo di avveniristici motoscafi (Xed non sopporta il contatto con l'acqua), i potenziamenti da acquisire e riprodurre in laboratorio, la discreta lunghezza del gioco e la caratterizzazione dei pianeti e delle lune su cui l'avventura si svolge, non riescono a supplire alle falle (piccole o grandi che siano) di una struttura che PictureHouse Software avrebbe potuto espandere e arricchire senza troppi sforzi, vista la bontà dell'idea di base.

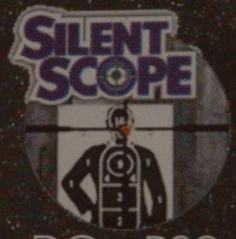
Terracon rimane un prodotto divertente e a modo suo piuttosto originale, e questo non si può negare, ma il rammarico per quella che è in fin dei conti un'occasione sfruttata a metà è superiore in diversi frangenti all'entusiasmo suscitato dal gioco. Sarà per la prossima volta...

VOTO **6 SU 10**

5IMENSIONE
TEL. 0331 45 50 78 Via B. Melzi 47 20025 LEGNANO (MI)



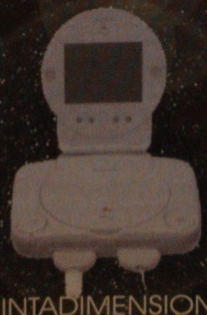
N64 USA



DC - PS2

NOVITA' TUTTE LE SETTIMANE
PS ONE - PSX - N64 - DREAMCAST - PS2 - SATURN - GAME BOY - DVD
NEOGEO P. - WANDER SWAN - GUIDE - RIVISTE - PORTA CHIAVI
ACTION FIGURES(DRAGON BALL-POKEMON-DIGIMON-MC FARLAN E ALTRE)
ROBOTS NUOVI E VECCHI ANNI 70' - 80' DA COLLEZIONE

TATSUNOKO FIGHT
PSX JAP



WWW.QUINTADIMENSIONE.IT e-mail :QUINTADIMENSIONE@BETANET.IT

TEAM BUDDIES

Omini buffi e tondeggianti e armi micidiali: un binomio apparentemente impossibile, che Psygnosis e Camden Studio hanno tentato di coniugare con scarso successo...

La raccolta delle casse è indubbiamente una delle attività principali in **Team Buddies**.

di erikpede

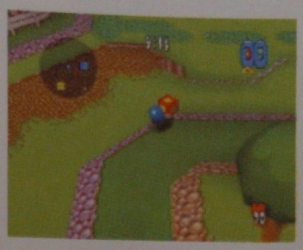
Da qualche mese a questa parte non si fa altro che parlare delle conseguenze dell'imminente pensionamento di PlayStation, con argomenti come la migrazione delle softco verso Dreamcast e PlayStation2, il netto calo nella qualità media dei titoli per il 32 bit Sony e il raggiungimento dei limiti tecnici della macchina che si contendono le prime pagine delle riviste specializzate. C'è però un altro fattore che quasi tutti sembrano aver trascurato, ovvero la fretta che l'ormai prossima uscita di scena di PlayStation ha messo agli sviluppatori "ritardatari": fretta che si è tradotta nell'improvvisa uscita sul mercato di una nutrita serie di giochi eternamente posticipati e rinviati, tra cui figura per l'appunto **Team Buddies**.

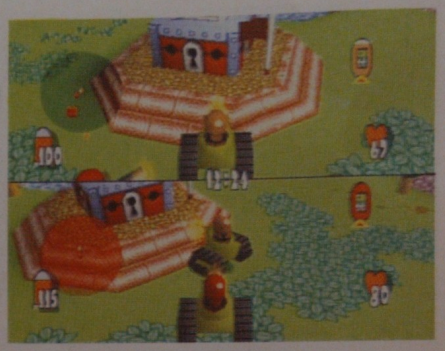
Inizialmente ritenuto un bizzarro ibrido tra un prodotto per i più piccoli (ai quali la grafica adottata da Psygnosis sembrava indirizzata) e una simulazione strategica in tempo reale semplificata, **Team Buddies** è in realtà interamente votato all'azione, con richieste di ragionamento talmente esigue da risultare praticamente ininfluenti. Il gioco, articolato in una trentina di missioni differenti, è incentrato sulla distruzione sistematica degli avversari, da massacrare senza ritegno con l'ausilio di armi sempre più minacciose e improbabili: una premessa che non può non far pensare ad un arcade, e che si è dimostrata più che attendibile a dispetto delle pretese di originalità avanzate dagli sviluppatori. Ma andiamo per gradi: il cuore di **Team Buddies**, come si dovrebbe evincere dal titolo stesso, è il gioco di squadra, enfatizzato da Camden Studio con un'oculata pianificazione delle missioni. Queste ultime, infatti, permettono soltanto raramente di arrivare al successo con l'utilizzo di un solo Buddie, il che costringe il giocatore ad allestire un'equipe di soldati per ciascun livello, per poi sfruttarli al meglio nel tentativo di sopraffare gli avversari. I buffi militi, così come le armi di cui devono essere dotati, vanno costruiti tramite l'ammassamento di apposite casse e vantano qualifiche che vanno dal semplice grado di soldato a quello di commando, passando per i medici e le truppe specializzate; lo stesso discorso vale chiaramente per gli equipaggiamenti, che a seconda del numero di casse utilizzate e della difficoltà del livello in corso possono spaziare dalla banale mitraglietta al letale bombardiere, con passaggi intermedi che includono granate, carri armati e zaini a propulsione.

Il giocatore, dal canto suo, ha un controllo limitato sulle azioni dei Buddies, dato che può comandarne direttamente solo uno: dovrà pertanto dirigere le truppe impartendo ordini di attacco, difesa e costruzione, che i soldati eseguiranno per mezzo di un algoritmo di "incompetenza artificiale" deputato alla riproduzione del comportamento umano in tutte le sue sfaccettature, ivi incluse quelle meno furbe e intelligenti. È altresì possibile passare da un Buddie ad un altro in qualsiasi momento, solitamente allo scopo di curarne le ferite più rapidamente di quanto farebbe la CPU, ma si tratta di una procedura che finisce spesso per aggiungere ulteriore confusione all'immane caos generato dalle battaglie. Si è già detto, a questo proposito, che lo sterminio è all'ordine del giorno in **Team Buddies**, ma questo non vuol dire che le missioni non richiedano lo svolgimento di altri compiti: il recupero di una bicicletta rubata dal nemico è solo uno dei "sacrifici" richiesti al giocatore, che si troverà ad inseguire trattori, ripulire parchi, proteggere civili ed altro ancora. Da non dimenticare, poi, la corposa sezione per le sfide in multiplayer (da arricchire con nuove armi e arene andando avanti con il gioco principale): **Team Buddies** permette infatti a un massimo di quattro utenti umani di sfidarsi su un'unica console grazie ad un quadruplo split screen, con le immancabili modalità differenziate che coprono tanto la semplice eliminazione degli oppositori quanto il raggiungimento di obiettivi più complessi.

L'introduzione mostra l'avvento della violenza nel pacifico mondo dei Buddies...

Il completo tutorial rappresenta un'ottima occasione per entrare completamentenello spirito del gioco.





A questo punto, visto lo stridente contrasto tra la descrizione sin qui riportata e il voto finale (a cui avrete dato senz'altro un'occhiata), la domanda sorge spontanea: dov'è l'inghippo? E la risposta, sfortunatamente, è estremamente semplice: **Team Buddies** non è divertente, e finisce per avvilire più di quanto non riesca ad intrattenere. La cosiddetta "incompetenza artificiale", tanto per cominciare, funziona sin troppo bene: vedere i propri uomini che si esibiscono in inutili flessioni sui loro arti filiformi mentre il nemico avanza a bordo dei suoi carri armati è incredibilmente frustrante, soprattutto se si considera la disarmante frequenza con cui i Buddies danno prova di evidente stupidità. Bisogna ammettere che neanche gli avversari brillano in quanto a scaltrezza e abilità, ma hanno quasi sempre dalla loro parte la forza dei numeri e questo basta e avanza a dare luogo a crisi isteriche pienamente legittime e giustificate. **Team Buddies**, inoltre, è un gioco prodotto da Psygnosis, e in quanto tale non sfugge a quella che è ormai una caratteristica distintiva dei titoli distribuiti da questa softco, cioè un bilanciamento del livello di difficoltà francamente incomprensibile. La rapidità con cui i Buddies della CPU costruiscono armi e mezzi d'assalto deve essere vista per poter essere detestata come si conviene, con le forze nemiche che irrompono con lanciarazzi e tank nel territorio del giocatore quando questi è ancora impegnato a disporre le casse che dovrebbero generare il suo secondo Buddie (che spesso e volentieri non riesce nemmeno a vedere la luce del giorno, poveretto).

Le cose non migliorano sul fronte del sistema di comando, la cui occasionale macchinosità fa il paio con le difficoltà che si incontrano nel riprendere il pieno controllo dei Buddie in seguito ai colpi ricevuti e alle esplosioni in cui si è incappati, quasi sempre senza sapere come né perché. I pratici tutorial forniscono indubbiamente un valido aiuto nel processo di assimilazione della struttura di gioco e dei comandi, ma la sensazione di scarso feeling con i personaggi sullo schermo rimane ardua da digerire e non facilita in alcun modo il compito al povero utente. Giocabilità in dosi bassine, quindi, e longevità in quantità appena superiore: un modo elegante per dire che **Team Buddies** pecca anche in varietà, con la distruzione indiscriminata che schiaccia e sovrasta gli obiettivi secondari delle missioni rendendoli eccessivamente simili tra loro, indipendentemente dall'ambientazione (i mondi allestiti da Psygnosis e Camden Studio sono otto) e dal numero di fazioni nemiche da affrontare e decimare.

Va da sé che una realizzazione audiovisiva di prim'ordine avrebbe potuto fare ben poco per alleviare le sofferenze di **Team Buddies**, ma avere qualcosa di cui parlare agli amici in toni entusiastici sarebbe stato comunque gradito. E invece la grafica non è nulla di speciale, nonostante la presenza di un elevato numero di piccoli tocchi comici e il sonoro scorre via senza impressionare particolarmente. Concludendo: **Team Buddies** avrebbe potuto essere un nuovo **Cannon Fodder** o giù di lì, e invece è solo un'occasione mancata. Probabilmente il dichiarato spostamento di risorse verso i nuovi, impegnativi progetti per PlayStation2 di Camden Studio non ha affatto giovato a **Team Buddies** (ultimo titolo a 32 bit per gli sviluppatori in questione), e neanche a noi che in questo modo ci ritroviamo a parlare delle stesse identiche cose dette in apertura di recensione riguardo al pensionamento di PlayStation...

VOTO **5 su 10**

Il frequente ricorso alla mappa è reso praticamente obbligatorio dalla bassa visibilità concessa dall'inquadratura principale.

MOHO

Gli sviluppatori di **MoHo** non si sono stancati più di tanto per trovare un'ambientazione e una trama al proprio ultimo titolo; per fortuna il risultato finale è comunque discreto.

Utilizzare l'inclinazione del terreno per mantenere una buona velocità è fondamentale per vincere le gare di corsa.

Le dimensioni ridotte di alcune stanze non permettono di studiare tattiche o schemi d'attacco.

La trama alla base di **Moho** è già stata utilizzata, sia nei videogiochi che nel cinema, diverse volte. In un futuro ipotetico alcuni carcerati vengono selezionati per partecipare a un pericoloso spettacolo televisivo in cui la ricompensa finale è la libertà (qualcuna ha detto **The Running Man**?). Ovviamente i rischi da correre sono altissimi dato che per riuscire a vincere è necessario superare tutta una serie di camere in cui si devono affrontare e sconfiggere altri agguerriti criminali, pronti a tutto pur di conquistare la libertà. Il compito specifico da portare a termine cambia a seconda della stanza in cui ci si trova e, se in alcune camere è necessario sfruttare al massimo la propria velocità per giungere primi in una gara o portare a termine un percorso entro un tempo limite, in altre invece si deve difendere un avamposto, recuperare oggetti oppure più semplicemente essere l'ultimo giocatore rimasto in vita nell'arena.

La prima peculiarità di **MoHo**, che influenza in maniera evidente sia il controllo che lo sviluppo dell'azione, è che i cinque protagonisti, così come tutti i partecipanti a questo gioco, hanno subito l'amputazione delle gambe, sostituite da una sfera che permette loro di muoversi a maggiore velocità, e di conseguenza, di rendere più emozionante lo spettacolo. Mediante questo espediente i programmatori hanno infatti dato maggior ritmo all'azione e, malgrado la notevole velocità, riuscire a controllare al meglio il proprio personaggio non è poi così difficile e già dopo poche partite ci si trova immersi nel vivo dell'azione. Peccato solo che, facendo un rapido calcolo, escludendo le differenze a livello estetico e qualche minimo cambiamento nell'impostazione, sono presenti solamente sette diversi tipi di stanze e che, di conseguenza, una volta affrontati i primi due o tre livelli (dei dieci disponibili in totale) l'interesse comincia a calare dato che si continuano a rivivere situazioni e prove sempre simili. Questo non vuole però dire che **MoHo** sia un titolo mediocre, anzi. Si tratta globalmente di una produzione più che discreta, solo che con una maggiore attenzione e con un pizzico di varietà in più si sarebbero raggiunte vette qualitative notevoli.

Dal punto di vista tecnico **MoHo** alterna fasi molto curate e ben realizzate a particolari non molto convincenti. In generale, comunque, le ambientazioni sono sufficientemente varie e ben definite, e le animazioni, seppur abbastanza limitate, svolgono in maniera apprezzabile la propria funzione. L'accompagnamento sonoro invece, non impeccabile soprattutto per quanto concerne le musiche, rappresenta la principale pecca nella realizzazione tecnica di **MoHo**. Riassumendo, il nuovo titolo prodotto dai Lost Toys (un gruppo di sviluppatori provenienti da Bullfrog che aveva lavorato a titoli quali **Populous**, **Powermonger** e **Dungeon Keeper**), pur non riuscendo a convincere pienamente, è comunque dotato di tutta una serie di caratteristiche interessanti e potrebbe rappresentare un valido acquisto per chi sta cercando un gioco abbastanza frenetico, veloce e pieno d'azione.

di marcoravetto

VOTO **7 su 10**

La velocità potrebbe darti alla testa.

TBWA / BODP

Moto Racer World Tour.

Overdose di adrenalina.

MOTORACER WORLD TOUR TM

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

SOLO PER PLAYSTATION.

Le scariche di adrenalina producono aumento della pressione, della capacità di lavoro dei muscoli e del metabolismo generale. Ne avrai bisogno. Perché tutta l'adrenalina che produci dovrai poi scaricarla a terra. Scegli tu se sull'asfalto di Suzuka, Eastern Creek e Sanchesenring o se sulle piste da motocross dello Stadio di Francia e del Belo Horizonte di Barcellona. Ma se sei veramente un manico, scatenerai i tuoi peggiori istinti motociclistici sfrecciando a 300 Km/h nel traffico cittadino. Cosa aspetti? Scegli tu mezzo e cilindrata. E ricorda: se vuoi arrivare fino in fondo, l'imprudenza non è mai troppa.

PlayStation®

DSI Delphine Software International

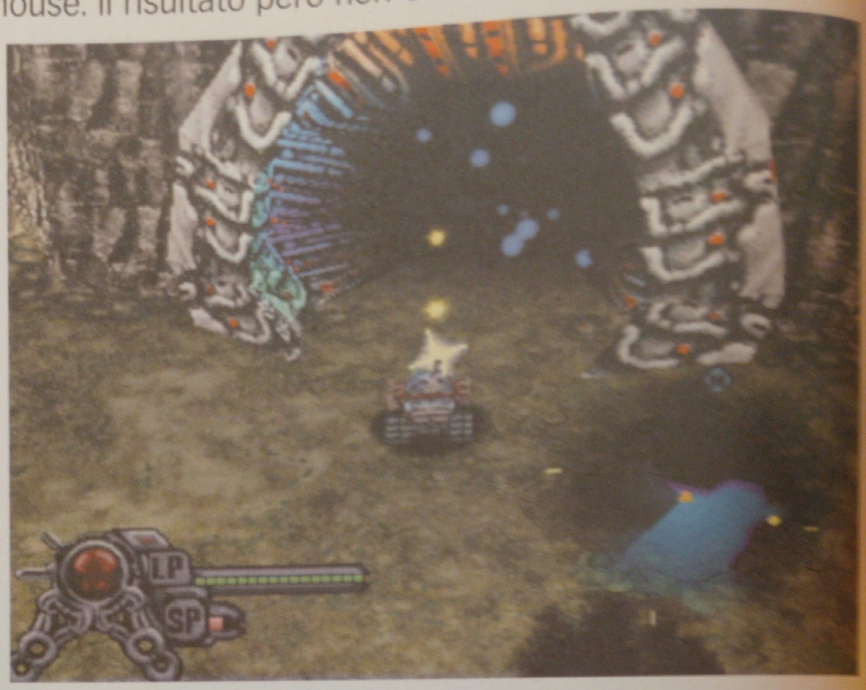
OLTRE 600 VIDEOGAMES.

Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Delphine Software International, Moto Racer and Moto Racer World Tour logos are trademarks or registered trademarks of Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SUNSOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

BLASTER MASTER: BLASTING AGAIN

Ripescare titoli del passato e adattarli alle potenzialità delle nuove console sembra essere una moda sempre in voga tra le software house. Il risultato però non è sempre dei migliori, anzi....



Questi nemici a forma di ragno sembrano molto pericolosi, ma un paio di colpi ben piazzati possono essere sufficienti per eliminarli.

La totale mancanza di varietà è il principale difetto di **Blaster Master: Blasting Again**.

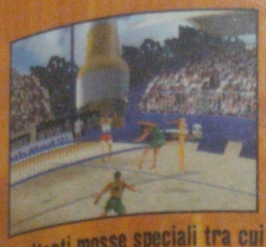
di marco**ravetto**

L'originale **Blaster Master** è stato realizzato nel 1988 per NES e ora, a dodici anni di distanza, Sunsoft ha deciso che è giunto il momento di offrire ai possessori di PlayStation una nuova e rinnovata versione in cui i cambiamenti non riguardano solamente la parte grafica, passata dal 2D al tridimensionale, ma anche la struttura e la meccanica di gioco. Alla guida di un buggy corazzato, il giocatore deve portare a termine tutta una serie di missioni attraversando caverne e tunnel, uccidendo gigantesche creature e distruggendo generatori e portoni che bloccano l'accesso alle zone più avanzate. La possibilità di uscire dal buggy e completare parti delle missioni a piedi, aspetto che avrebbe dovuto offrire una maggiore varietà di situazioni, si rivela invece inutile o addirittura nocivo. L'armamento a disposizione del nostro eroe infatti è assolutamente ridicolo e, una volta sceso dal buggy, le chance di sopravvivere agli scontri con i nemici sono praticamente nulle. Dopo un paio di tentativi ci si accorge dell'inutilità delle fasi a terra (anzi, del fatto che creino solo danni) e si rimane ancorati per tutta la partita al proprio buggy. Proprio questa lacuna, unita a una evidente mancanza di inventiva nella costruzione dei livelli, rappresenta uno dei principali difetti di **Blaster Master: Blasting Again**; l'azione infatti scorre abbastanza fluida ma, già dopo aver superato le prime due o tre missioni si è visto tutto ciò che il gioco ha da offrire, e la monotonia viene spezzata solo dai rari incontri con i boss di fine livello.

La poca fantasia dei programmatori è evidente anche nella realizzazione tecnica che manca completamente di varietà; non pretendiamo certo sezioni coloratissime e ricche di elementi sgargianti (anche perché, vista l'ambientazione sotterranea, sarebbero completamente fuori luogo), ma almeno qualche particolare che permetta di distinguere i livelli tra di loro.

Ancora una volta, come è già stato detto per quanto riguarda la struttura di gioco, viste le prime tre missioni si è visto quasi tutto quello che **Blaster Master: Blasting Again** ha da offrire dal punto di vista tecnico, e non esistono particolari motivi che possano spingere il giocatore a proseguire e a portare a termine l'avventura.
Ad una prima analisi, **Blaster Master: Blasting Again** sembra quindi di una produzione interessante e ben strutturata, ma basta una sessione di gioco abbastanza lunga per accorgersi che il titolo Sunsoft presenta seri problemi dovuti principalmente all'assoluta mancanza di varietà; ripetere le stesse azioni e seguire sempre gli stessi schemi non è certo il massimo della vita, e la totale assenza di opzioni di gioco alternative (la presenza della modalità multiplayer, pur senza risolvere tutti i problemi, avrebbe certamente giovato) non fa altro che aggravare la situazione. In considerazione di tutto quanto è stato detto fino ad ora è difficile consigliare l'acquisto di **Blaster Master: Blasting Again**. I nostalgici della versione per NES difficilmente ritroveranno in questo titolo le caratteristiche dell'originale e gli appassionati del genere possono trovare su PlayStation dei titoli decisamente migliori.

VOTO **5 su 10**



Esaltanti mosse speciali tra cui le micidiali schiacciate.

Le stesse elettrizzanti atmosfere del Campionato Mondiale Professionista.

Confrontati con i migliori giocatori di beach volley del mondo.

Riesci a concentrarti?

V-beach volleyball

PC CD ROM

PlayStation

INFOGRAMES

www.v-beachvolleyball.com

Fotografia di Sergi Carri - Studio 3C - Parigi. (P)CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES 2000 - Pubblicato da CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES. - © CARAPACE 2000 - Sviluppato da CARAPACE - "V-beach volleyball" è un marchio registrato di INFOGRAMES - INFOGRAMES" e il logo INFOGRAMES" sono marchi registrati. © INFOGRAMES - FIVB e il logo FIVB sono marchi registrati © Federation International de Volleyball - PlayStation, e il logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

DANCING STAGE

Se avete il ritmo nel sangue e amate la musica giapponese, Konami ha appena sfornato il titolo adatto a voi.

di marco**ravetto**

La grafica di **Dancing Stage** è abbastanza semplice e, come accade spesso, arricchita da tinte sgargianti.

Puntuale come ogni mese, dalla terra del Sol Levante arriva un nuovo rhythm game che in questo caso annovera tra i suoi punti di forza la presenza di canzoni e di musiche composte dai Dreams Come True, uno dei più famosi gruppi nipponici che hanno venduto milioni e milioni di copie (ovviamente solo in Giappone...). Tutto sommato, malgrado la musica giapponese non sia in assoluto la mia preferita, devo ammettere che le canzoni prescelte dai programmatori sono abbastanza orecchiabili e si adattano abbastanza bene al gioco. Nessun particolare cambiamento è stato apportato alla struttura e alla meccanica di gioco, che rispetta in maniera fedele i canoni del genere; tutto ciò che bisogna fare quindi è premere con il giusto tempismo i tasti sul pad in base agli indicatori presenti su schermo. Al termine di ogni canzone, in base alle proprie prestazioni si riceve una valutazione globale e, solamente ottenendo un punteggio predefinito è possibile passare al brano successivo e scoprire man mano nuove canzoni. La semplicità della struttura rappresenta senza dubbio uno dei punti di forza di **Dancing Stage**, ma tutto sommato anche uno dei suoi maggiori limiti; giocando con un pad normale infatti, e non con il tappetino, le partite diventano ben presto monotone, soprattutto nelle sessioni in single player. La novità più interessante di **Dancing Stage** è senza dubbio la presenza di un editor che consente di creare le proprie sequenze musicali, anche se questa opzione da sola non è sufficiente a differenziare il titolo Konami dalla decine di altri rhythm game disponibili su PlayStation. Se siete appassionati del genere, dateci un'occhiata, altrimenti girate pure pagina...

VOTO **7 SU 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

EVO'S SPACE ADVENTURE

Alla Take 2 hanno impiegato due anni per decidere di convertire **Silicon Valley** su PlayStation... e cinque minuti per farlo.

di marco**ravetto**

Evo's Space Adventures altro non è che la conversione di **Silicon Valley**, titolo lanciato un paio di anni fa su Nintendo 64; il tempo passato non ha però portato alcun giovamento al titolo di Take 2 che anzi, invecchiando è decisamente peggiorato. Se infatti non sono stati apportati particolari cambiamenti alla trama e alla struttura di gioco, che vede come protagonista uno strano robot che deve riuscire a recuperare tutte le parti del suo corpo sfruttando tutta una serie di animali meccanizzati, ognuno dotato di diverse caratteristiche e abilità particolari, la realizzazione tecnica e il metodo di controllo sono decisamente peggiorati trasformando un titolo tutto sommato discreto in un vero e proprio incubo. I problemi nella gestione del sistema di inquadrature sono aggravati da un evidente pop-up che non consente di vedere tempestivamente ciò che sta accadendo nei dintorni del protagonista; il risultato, ovviamente, è la perdita di vite (o nel migliore dei casi di tempo) senza avere la minima idea di cosa sia accaduto, di cosa stia succedendo e dei pericoli circostanti. L'idea di sfruttare diversi personaggi e di doverne imparare le singole peculiarità per riuscire a risolvere semplici enigmi è senza dubbio apprezzabile e garantisce quella varietà di situazioni che rende **Evo's Space Adventures** un titolo diverso dai classici platform game. Peccato solo che i difetti citati in precedenza facciano passare questo particolare in secondo piano e dimostrano come una conversione poco curata possa trasformare un titolo più che discreto in una produzione decisamente mediocre.

Il sistema di inquadrature rende i movimenti estremamente complessi.

VOTO **3 SU 10**

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-3**

RAMPAGE THROUGH TIME

Oramai sembra impossibile fermare l'invasione di questi terribili e giganteschi mostri... poveri noi...

È difficile capire cosa possa passare per la mente dei programmatori della Midway che hanno deciso di produrre l'ennesimo sequel di **Rampage**, apportando solamente dei cambiamenti marginali a un titolo che ormai ha fatto il suo tempo e che già nelle ultime versioni aveva mostrato il peso degli anni. **Rampage** avrebbe bisogno, per sperare di ottenere nuovamente successo di pubblico e di vendite, di notevoli cambiamenti nella meccanica di gioco, mentre tutto quello che hanno saputo fare alla Midway è stato creare una nuova trama in cui i giganteschi mostri si trovano, grazie all'utilizzo di una macchina del tempo, a viaggiare in diverse epoche storiche, e aggiungere dei semplici mini giochi (che tra l'altro sono la parte più divertente) per spezzare la monotonia dell'azione. Nulla invece è cambiato per quanto riguarda la struttura del gioco vero e proprio in cui, dopo aver scelto uno tra i mostri disponibili, il giocatore deve cercare di devastare il maggior numero di palazzi e di costruzioni presenti su schermo evitando contemporaneamente gli assalti dei terrestri e raccogliendo i vari bonus che di tanto in tanto compaiono sullo schermo. Chi ha avuto modo di provare uno dei precedenti episodi della serie, sa benissimo che dopo pochi minuti di gioco la noia prende il sopravvento anche perché, alla totale mancanza di varietà si aggiunge un sistema di controllo non sempre impeccabile; **Rampage Through Time** è quindi un titolo da evitare, che difficilmente potrebbe piacere anche a chi ha amato in maniera spasmodica il coin-op originale.

VOTO **3 SU 10**

Se escludiamo la presenza dei sottogiochi, nulla differenzia **Rampage Through Time** dai precedenti episodi della serie.

di marcoravetto

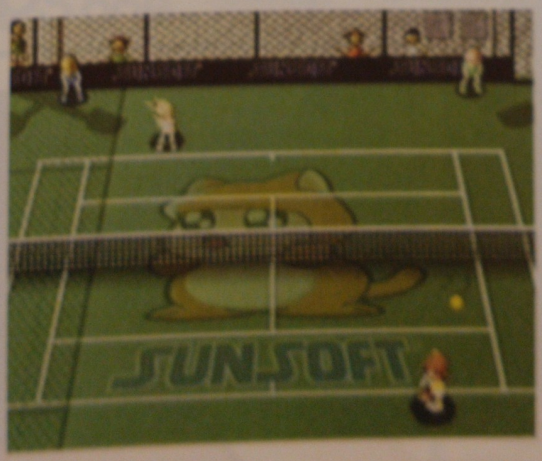
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SUNSOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

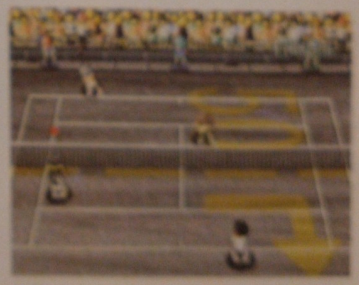
YEH YEH TENNIS

A volte dietro a titoli orribili si celano dei capolavori... A volte invece dietro a titoli orribili si celano giochi orribili... Indovinate a che categoria appartiene **Yeh Yeh Tennis**?

Per cominciare questa recensione è necessaria una doverosa premessa: malgrado quanto vogliano farci credere i programmatori e gli sviluppatori, **Yeh Yeh Tennis** non ha assolutamente nulla a che vedere con il divertentissimo sport da cui, almeno in teoria, dovrebbe trarre ispirazione. Tanto il vero tennis è veloce e dinamico, pieno di scambi spettacolari e di variazioni negli schemi di gioco quanto **Yeh Yeh Tennis** è piatto e banale; la meccanica di gioco, mutuata dalle più recenti produzioni del genere, quasi tutte incentrate sull'immediatezza dell'azione e sulla semplicità dei comandi, riesce nella non facile impresa di rendere praticamente impossibile anche lo scambio più semplice e banale grazie a un sistema di controllo che, malgrado la presenza di un numero veramente limitato di colpi (non più di tre...) riesce comunque ad innervosire ed a frustrare il giocatore. Il ritardo tra la pressione del tasto sul pad e l'esecuzione materiale del colpo da parte del tennista costringe ad anticipare ogni azione e rende praticamente impossibile l'esecuzione di scambi ravvicinati nei pressi della rete. La situazione generale non è quindi delle migliori, anche perché le pecche appena citate vanno ad aggiungersi a una realizzazione tecnica povera nelle animazioni e mediocre nell'accompagnamento sonoro. Il risultato finale è quindi devastante, e anche i più accaniti appassionati di questa disciplina dovrebbero stare alla larga da **Yeh Yeh Tennis**.

VOTO **3 SU 10**





Nella migliore tradizione del genere i campi da gioco sono situati in ambientazioni spiaggiate esotiche.

di marcoravetto

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SUCCESS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

HOOOCKEY!!

Vi piace giocare ad air hockey, ma ogni volta che ci provate il disco vi distrugge le falangi? Forse esiste il gioco adatto a voi...

di marcoravetto

Ormai i programmatori non sanno più cosa inventare e, dopo aver creato varianti di ogni genere dei più famosi sport, hanno deciso di adattare anche alcuni giochi "da tavolo" che popolano le sale giochi e i bowling di mezzo mondo. Dopo aver provato decine di titoli dedicati al biliardo e qualche produzione dedicata al ping pong è giunto il momento dell'Air Hockey, quel terrificante gioco in cui, con una piccola paletta in mano, si deve riuscire a mandare un disco (che viaggia a notevole velocità e, immancabilmente, distrugge le dita di uno dei malcapitati giocatori) all'interno della piccola porta difesa dall'avversario. La struttura di gioco è quindi molto semplice e immediata e, proprio per questo motivo le prime partite a **Hooockey!!** sono abbastanza divertenti; l'idea poi di aggiungere alcuni potenziamenti che, se raccolti portano a effetti di varia natura (allargamento del controllo, chiusura temporanea della porta, tre dischi in gioco contemporaneamente) è senza dubbio apprezzabile dato che incrementa la varietà d'azione e offre qualche spunto originale in un gioco altrimenti troppo semplice e classico. Considerando anche che la realizzazione tecnica di **Hooockey!!** non è propriamente impeccabile (o meglio, è abbastanza povera di dettagli) la nostra valutazione globale può essere solamente mediocre; certo che se il prezzo della versione ufficiale (se mai verrà lanciata) fosse basso, molto basso...

VOTO **5 su 10**

Con tre dischi contemporaneamente in gioco, è facile immaginare un'imminente segnatura...

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **XING** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

K-1 KING OF KINGS

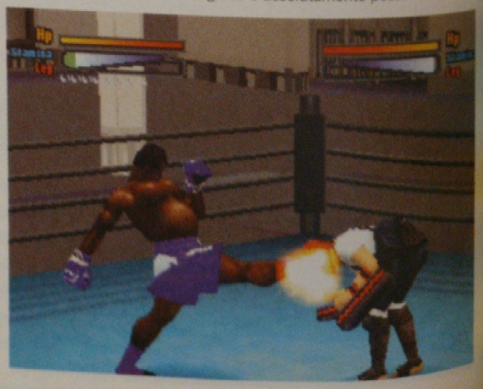
Esperti campioni di kickboxing si sfidano per conquistare il titolo di migliore atleta al mondo. Sembra interessante? Aspettate a dirlo...

di marcoravetto

K-1 King of Kings è certamente il peggior picchiaduro che mi sia capitato di provare in questi ultimi anni. Dopo aver passato qualche minuto a girovagare tra le opzioni, e dopo aver scoperto la presenza, oltre alle classiche modalità di gioco, anche di una sezione di allenamento in cui è possibile forgiare il proprio personaggio, stabilendone diverse caratteristiche tecniche e decidendone le mosse, sono passato all'incontro e mi sono accorto che, evidentemente, alla Xing si sono dimenticati di fare una cosa: di programmare il gioco! Bastano infatti pochi secondi per rendersi conto che la mediocre realizzazione tecnica è accompagnata da un struttura di gioco altrettanto scadente. L'azione si sviluppa con una lentezza disarmante e in alcuni incontri, vista la notevole intelligenza artificiale di cui sono dotati i personaggi controllati dalla console, può essere più utile premere i tasti a caso che cercare di eseguire delle mosse speciali e uno schema di gioco ben preciso. Trovo francamente difficile pensare come i programmatori possano immaginare di vendere anche una sola copia di **K-1 King of Kings**. Questo mese siamo stati letteralmente invasi da giochi mediocri, ma questo è senza dubbio uno dei peggiori, se non il peggiore in assoluto.

VOTO **2 su 10**

Difficile dire quale sia il peggiore difetti di **K-1 King of Kings**, tutto, dalla realizzazione tecnica alla meccanica di gioco è assolutamente pessimo.



LATTICE

Lattice? Ma che nome è **Lattice**? Vi sembra forse **Lattice** un titolo adatto a un videogioco? A pensarci bene, vi sembra forse **Lattice** un videogioco?

I nemici si scagliano contro la vostra astronave a velocità supersonica. Riuscire a colpirli è una vera impresa.

Continua la serie dei titoli mediocri che questo mese hanno invaso il mercato PlayStation. Dopo i picchiaduro (**K-1 King of Kings** e **Toshinden 4**) i platform game (**Evo's Space Adventures**) e i titoli d'azione (**Rampage Through Time**) è ora giunto il momento degli sparatutto grazie a **Lattice**.
In questa nuova produzione di Nousite Inc il giocatore si trova alla guida di una modernissima astronave spaziale che, come sempre, deve vedersela con orde di nemici interstellari armati fino ai denti. Nulla di originale, ma questo non può essere certo considerato un difetto dato che una buona giocabilità e una realizzazione tecnica apprezzabile avrebbe fatto passare in secondo piano la mancanza di innovazioni. Il problema, non certo indifferente, è che appena iniziato a giocare ci si accorge che, per qualche motivo a noi ignoto (e francamente incomprensibile) i programmatori hanno deciso di rendere il gioco praticamente impossibile; le astronavi aliene, infatti, si muovono sullo schermo a velocità supersonica e anche con dei riflessi eccezionali è difficile riuscire a colpirne anche solo un paio. Dopo una decina di minuti di gioco la frustrazione prende il sopravvento e, una volta estratto il CD dalla PlayStation, difficilmente finirà nuovamente al suo interno.

VOTO **3 SU 10**

di marco**ravetto**

SOFTWARE NEWS TRADING
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI
Via Deledda 18 Moncalieri (TO) Tel.011/689.27.40 Fax.011/681.11.31

SIETE PRONTI PER IL FUTURO ?

PREZZI PIU' BASSI DEL PIANETA!
METTETECI ALLA PROVA RICHIEDENDO
IL LISTINO RISERVATO AI RIVENDITORI
ALLO 011/689.27.40

TUTTI I PRODOTTI DISTRIBUITI DA SOFTWARE NEWS TRADING SONO DISPONIBILI NEI SEGUENTI NEGOZI SELEZIONATI:

TAMOTAM videogames videogames
www.tamotam.it
FOSSANO via Merlo, 27

CELLULAR PLANET
VIDEOGIOCHI
TELEFONIA
TV - DIGITALE
GIAVENO-TO via Maria Ausiliatrice,16

Il Mago di ATZ
non solo VIDEOGIOCHI
via Lovera, 87
B.go S.Dalmazzo-CN

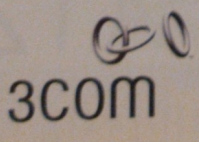
Gioca a Futuropolis e vinci 50 milioni*.

Ti fanno gola 50 milioni in gettoni d'oro? Gioca a Futuropolis, la grande sfida SMAU 2000. Iscriversi è semplice. Compila la cartolina che trovi in questa rivista e presentala allo stand del Gruppo Editoriale Futura. Dal 19 al 23 ottobre, Futuropolis ti aspetta.

FUTUROPOLIS
Il grande gioco da 50 milioni

*In gettoni d'oro. Aut. Min. Rich.

Sponsored by



KOMETE
smau
DUEMILA
37ª EDIZIONE
dal 19 al 23 ottobre
pad. 11 stand F16
Gruppo Editoriale
FUTURA
L'innovazione come missione
JACKSON LIBRI

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di marcello**cangialosi**

Spett.le redazione di **PlayGround**, il mio nome è William Ferrari e dal giugno '97 sono il felice ed orgoglioso possessore di una PlayStation che mi ha regalato centinaia di ore di gran divertimento sia da solo che con i miei amici. Da quando su Internet hanno iniziato a circolare le prime immagini e i primi filmati sui giochi in preparazione per la PS2 ho iniziato a fare tonnellate di download. Come molti, stavo aspettando con trepidazione il fatidico 26 ottobre 2000 per poter mettere le mie mani sulla scatoletta nera, ma poi, come un fulmine a ciel sereno, il 5 agosto leggo sul sito di dailyradar che le voci che serpeggiavano sulla rete i giorni prima erano fondate: la PS2 in Europa verrà lanciata solo il 24 di novembre... beh, poco male, ormai abbiamo fatto 30 possiamo fare anche 31. Ma la mazzata peggiore mi è arrivata dopo qualche altro minuto di navigazione: il prezzo della "scatoletta" nera sarebbe di 899.000. Ma dico, sono usciti di senno? Verso giugno avevo avuto modo di parlare con una rappresentante della Sony che riforniva il mio negozio di fiducia e questa mia aveva sbandierato una cifra tra le 820 e le 840.000. Io le avevo riso in faccia sapendo il prezzo fissato per la PS2 USA (299$ = 640.000Lire). In luglio ho letto l'editoriale di Simone Crosignani su **Super Console** n°72 e lui parlava addirittura di 830-850.000, ma io non volevo crederci: sarà un incubo e fra poco mi sveglierò sapendo che era tutto un sogno. Altro che incubo. 899.000, ma come possono giustificare un prezzo simile?

Io non ho mai scritto lettere a nessuna rivista, ma a quella notizia mi è iniziato a bollire il sangue nelle vene ed ho iniziato a buttare giù le righe di questa e-mail/sfogo che volevo spedire a voi di **Super Console**. Tengo molto in considerazione il vostro autorevole parere perché considero **Super Console** la miglior rivista in circolazione e ci terrei molto a sapere quello che pensate. I tre "perché" che mi sono posto sono i seguenti:

1. In Giappone la PS2 è stata lanciata al medesimo prezzo a cui venne venduta la PlayStation nel dicembre del '94. Da noi invece verrà venduta al un prezzo maggiorato di oltre il 15%? Perché?

2. Negli Stati Uniti la PlayStation costa tanto quanto costa da noi e bisogna tener conto che la il prezzo è stato anche calato per contrastare il lancio del Dreamcast, cosa che da noi non è avvenuta. Negli Stati Uniti la PS2 costerà 299 dollari che al cambio attuale fanno circa 640.000 lire: praticamente un 30% in meno. Perché?

3. Facendo i conti della differenza esistente tra il prezzo di lancio in Giappone del Dreamcast e quello della PS2 si ha che la PS2 costava il 23% in più del Dreamcast, mentre da noi la PS2 costerà invece il 45% in più. Perché?

[...]

William Ferrari

Non capisco perché, ma da quando Sony ha lanciato PlayStation2 buona parte dei videogiocatori ha cominciato a soffrire di amnesia, ma soprattutto di irrazionale ostilità. Non mi rivolgo a te, caro William, dico in generale. Sarà che oggi va di moda criticare Sony, ma non c'è una mossa della società nipponica che non venga commentata con astioso risentimento dai soggetti più suscettibili e bellicosi della falange tradizionalista che videogioca. Un reazione, a mio avviso, ingiustificata, o, se vogliamo, giustificata. Giustificata dal desiderio di evadere l'omologazione (di cui Sony è principale responsabile), di auto-esiliarsi dalla massa, di ricercare la propria identità di hardcore gamer nella nicchia. La nicchia, luogo di reciproca accondiscendenza ideologica, di mutuo sostegno emotivo e di stoica chiusura alle interferenze del mondo esterno. E' qui che germoglia l'antipatia verso Sony. E non è un caso se il 90% degli anti-Sony possiede Dreamcast. La consapevolezza che resterà un prodotto di nicchia conforta.

Si è cominciato deridendo Sony per il malfunzionamento di alcune memory card distribuite in Giappone dimenticandosi la puntualità con cui certi inconvenienti si presentano al lancio di ogni nuovo sistema di intrattenimento elettronico (avete forse dimenticato le migliaia di copie difettate di alcuni dei primi giochi commercializzati per Dreamcast? E lo strabismo delle prime light gun?). Si è continuato scandalizzandosi per la presenza di seguiti nella line-up PlayStation2 dimenticandosi che di seguiti è infarcita la line-up di ogni nuovo hardware abbastanza fortunato da poter tramandare i franchise nati sul precedente (tanto Sega quanto Nintendo lo fanno da sempre, con risultati qualitativamente diversi, ma il punto resta). Quindi si è passati a ricamare intorno a Sony ridicole ipotesi di malafede alla scoperta della compatibilità del lettore DVD con i film regione 1 americani, dimenticandosi che quasi tutti i lettori DVD stand alone disponibili oggi possono bypassare il codice regionale con un trick.

Perdonate la digressione dal tema della missiva, ma quest'ultima è solo la versione "pacata" di una valanga di lettere di protesta infarcite di deliri ed insulti difficilmente pubblicabili, ma a cui desideravo comunque rispondere.

Dicevamo, dopo memory card, seguiti e DVD, adesso è il turno del prezzo. E' alto, sia chiaro. Sono d'accordissimo nel ritenere le 900.000 lire stabilite da Sony una cifra assolutamente fuori dal mondo soprattutto se si considera l'acquisto contestuale di almeno un gioco e di una memory card (che, lo ricordo, non è inclusa nella confezione). Il punto è un altro: è lecito criticare – again – Sony anche per questo? E' colpa sua?

Per rispondere è necessario partire da lontano, per la precisione dal 1995, anno di commercializzazione di PlayStation1 in Occidente. All'epoca questi erano i prezzi ufficiali al lancio del 32bit Sony:

PlayStation USA: 299 dollari
PlayStation UK: 299 sterline
PlayStation ITA: 749.000 lire

Sempre nel 1995 i rapporti di cambio fra lo yen e le rispettive valute erano i seguenti:

Dollaro/Yen: 0.0097/1
Sterlina/Yen: 0.0063/1
Lira/Yen: 15.57/1

Ritorniamo ai giorni nostri. Tanto la versione americana di PlayStation2 quanto quella inglese verranno vendute allo stesso identico prezzo di PlayStation1 nel 1995 vale a dire 299 dollari e 299 sterline rispettivamente. Fin qui niente di cui lamentarsi mi pare (sebbene gli inglesi lo abbiano fatto, denunciando anch'essi la forte amnesia a cui facevo riferimento poco sopra. Ricordo che nel 1995 i rivenditori anglosassoni si lamentarono di quelle 299 sterline perché ritenute insufficienti a garantire loro un adeguato margine di guadagno. Per farla breve, dicevano che costava troppo poco! Paradossale, non vi pare?). Veniamo in Italia, dove pare che Sony stia facendo di tutto per rubare dalle tasche dei consumatori pizza-mafia-mandolino. Qui il prezzo ha subito un forte rialzo passando dalle 749mila lire alle tristemente note 899.000. Come mai? Una rapida occhiata ai rapporti di cambio di oggi fa luce sul nocciolo del questione:

Dollaro/Yen: 0.0094/1
Sterlina/Yen: 0.0064/1
Lira/Yen: 20/1 (!)

Notate. Mentre il rapporto valutario di sterlina e dollaro rispetto allo yen è rimasto praticamente invariato nel corso degli ultimi cinque anni, quello fra la lira e la moneta gialla è notevolmente peggiorato (oggi servono circa 20 lire per comprare 1 yen, laddove nel '95 ne bastavano 15). "Ma la PlayStation2 americana costa 640.000 lire!" vi sento obbiettare stizziti. Ok, giusto, ma rispondete a questa domanda: quanto costa, in lire, quella inglese? Mettete da parte la calcolatrice. Mi sono preso la briga di calcolarlo io per voi. 946.000 lire.

Vi vedo confusi, disorientati. Non temete, arrivo subito al dunque.

Esiste un errore di fondo nella procedura adottata da molti per capire dove e se Sony ci sta prendendo per i fondelli. Si tende infatti a considerare il prezzo americano di PlayStation2 (299 dollari) come prezzo base su cui raffrontare i prezzi della console nei paesi europei. L'errore sta proprio qui. In verità bisognerebbe prendere in considerazione il prezzo imposto nel territorio di produzione della console, vale a dire in Giappone, vale a dire 39.800 yen. Moltiplicando infatti quest'ultima cifra per i rapporti di cambio delle varie monete si ottengono dati ben più interessanti. Se un italiano si trovasse oggi in Akihabara e volesse acquistare una PlayStation2 dovrebbe sborsare circa 810.000 lire (dico circa, perché ometto le tasse che andrebbero aggiunte al prezzo di listino, circa il 5%) risparmiando così 90.000 lire rispetto al prezzo della versione PAL. Se un inglese si trovasse oggi in Akihabara e volesse acquistare una PlayStation2 dovrebbe sborsare circa 256 sterline risparmiando così 43 sterline. Entrambi risparmierebbero quindi una piccola sommetta, utile magari per comprare una memory card o un secondo Dual Shock2. Ma poniamo il caso di un americano nella stessa situazione. Sapete quanto gli verrebbe a costare il 128bit Sony comprandolo nello stesso negozio di Akihabara in cui si sono serviti i due europei? 250 dollari? 229? No, signori. Un americano dovrebbe alleggerirsi di ben 374 dollari, ben 75 dollari in più (in più) di quanto spenderebbe il 26 ottobre restandosene nel suo paese.

"Cioè, Marcello, mi stai dicendo che in America PlayStation2 costa molto meno che in Giappone?" vi sento commentare con una punta di diffidenza e il dito sul numero della neuro. Bingo ragazzi. E vi spiego perché, ma prima concedetemi una regressione storica sul Giappone e la sua politica economica dell'ultimo dopoguerra. Nel tentativo di riprendersi dalle catastrofiche conseguenze della Seconda Guerra mondiale il Giappone fu costretto ad aprire le sue porte al mondo, a creare frettolosamente un'economia moderna

che gli permettesse di raggiungere l'Occidente prima che il distacco divenisse incolmabile. Aiutati dai fondi statali, i capitalisti nipponici hanno preso ad investire in ricerca e sviluppo e a fare concorrenza agli stranieri offrendo prezzi più bassi nei mercati esteri e tenendo alti quelli locali. Ebbene quella strategia è ancora in esecuzione. Chi vuol comprare un prodotto elettronico giapponese e ha facoltà di scegliere, può acquistarlo in America, dove costa un terzo di meno che in Giappone. Il mercato videoludico non fa eccezione e il caso PlayStation2 lo dimostra. Ma non solo. Nel 1995 la versione giapponese di PlayStation costava ad un americano 386 dollari. Dreamcast dite? Anche Sega non è stata da meno. Al lancio in Giappone il suo 128bit costava 29.800 yen pari a 279 dollari americani. A quanto venne venduto il sistema negli Stati Uniti? A 199 dollari. Quasi cento verdoni in meno. E Saturn? Lanciato in Giappone a 44.800 yen (434$) viene venduto in America a 399 dollari.

Chiarito l'aspetto storico della questione, passiamo a quello prettamente economico. Non sono un esperto in materia, pertanto procederò a tentoni cercando di nascondere con parole complesse la supponenza nelle mie affermazioni. Gli Stati Uniti rappresentano il primo mercato mondiale tanto per i giochini quanto per tutto il resto. E' un mercato diverso dal nostro, un mercato altamente competitivo, ma soprattutto E-N-O-R-M-E. Per penetrarlo, Sony (e Sega e Nintendo) ha bisogno di giocare sulla politica dei prezzi, un aspetto a cui gli americani sono più sensibili degli europei. Vendere PlayStation2 a 399 dollari equivale a darsi una zappata sui piedi proprio nel mercato col più alto coefficiente di diffusione potenziale della base installata. Sony è inoltre ben consapevole che in questo settore i guadagni derivano dal più software che dall'hardware ed è pertanto disposta a perdere qualcosa da una parte pur di assicurarsi il cospicuo gettito di royalty proveniente dall'altra (in Europa questo discorso funziona solo in parte. La pirateria non offre alcuna sicurezza in questo senso e il fatto che il prezzo di PlayStation sia rimasto tale nonostante l'abbattimento a 99 dollari deciso negli States deve far riflettere). L'ostentazione della compatibilità con i DVD-Video, inoltre, se in Europa aiuta a combattere le obiezioni di un'utenza sorpresa dall'alto prezzo, in America l'effetto sarebbe più circoscritto. Negli States il mercato dei DVD è ben più florido che da noi, ed i prezzi dei lettori sono sensibilmente più bassi rispetto ai nostri. Giustificare un ipotetico SRP di 399 dollari con strilli del tipo "DVD-Video compatible!" oppure "Play the games, watch the movies! All in one!" avrebbe sugli americani uno scarso potere persuasivo. (E' un po' come se da noi offrissero una console a 900.000 sottolineandone la compatibilità con il formato VHS. L'esempio è temerario, ma rende chiaro il concetto.)

Non è inoltre azzardato supporre che il prezzo elevato di PlayStation2 in Europa abbia anche lo scopo di ammortizzare lo scarso margine di guadagno sul prezzo della versione americana, e che miri, contemporaneamente, a frenare una corsa all'acquisto che l'offerta pare non sia in grado di soddisfare. Si tratta di ipotesi non mutuamente esclusive, e che non valgono solo per Sony ma per tutti gli operatori nel settore dell'elettronica di consumo.

> "Se Sony e Nintendo vogliono vendere come Sega o di più devono offrire giochi di qualità e quantità paragonabili ai titoli presenti per Dreamcast"

Salve a tutti,
[...]
nell'editoriale colgo il messaggio del nostro caro Marcello che ci chiede quale sarà la carta per avere successo nel settore videoludico del 2000: io rispondo che se Sony e Nintendo (che ha presentato ieri mattina il GameCube o come cavolo si chiama) vogliono vendere come Sega o di più devono offrire giochi di qualità e quantità paragonabili ai titoli presenti per Dreamcast. Infatti per quanto mi riguarda, PlayStation2 non offre tutto ciò (oltre al fatto che possiedo già un lettore DVD e che **Metal Gear Solid 2** subirà, a mio personalissimo parere, molti ritardi). Sulla qualità dei titoli Nintendo nessuno ha da obbiettare, anzi sembra anche che la grande "N" stia cominciando a mostrare gli artigli con prodotti per pubblico adulto come **Sin**. Conferma questa inversione di tendenza anche il nuovo look della sua nuova console (molto più simile a PS2 che a N64 o DC). Dunque PS2 non offrirà ottimi giochi in meno di sei mesi, il GameCube non uscirà da noi prima di un anno, idem per X-Box, che cosa rimane? Ok tralasciando la risposta che tutti avranno intuito torno a guardarmi il video di **Metal Gear Solid 2** e le immagini del GameCube.
Distinti saluti.
Enzo D'Armenio

Enzo D'Armenio

Dubito che Sony e Nintendo vogliano vendere quanto Sega. Direi piuttosto che fanno le corna al solo pensiero.

Be' caro Marcello, il quesito da te proposto nell'ultimo editoriale mi ha fatto un po' riflettere. Qualità o quantità? Osservando attentamente il mercato videoludico degli ultimi anni, violentato da fattori esterni e condizionato da una nuova utenza che nella maggior parte dei casi rappresenta la maggioranza, la risposta nasce spontanea... quantità! Ma sarà questa la strada giusta? La massa continuerà a produrre guadagni o lo farà ancora per poco finché il game costituirà trend? Sarà saggio secondo Sony o secondo le varie software-house abbandonare la qualità ad appannaggio della quantità? No, forse riflettendoci bene non è questa la carta giusta, la quantità potrà attirare, ma per catturare ci vuole qualità, ed è per questo che le due cose continueranno allegramente a coesistere come già stanno facendo adesso, in equilibrio, fino a quando qualcosa non si muoverà perché, in fondo, tutto si basa sull'equilibrio, unica fonte di sicurezza. Questo è quanto ci può suggerire l'attuale situazione del mercato destinata a durare a mio parere ancora un paio d'anni. Per saperne di più bisogna attendere perché si sa, il mondo è imprevedibile... forse.
Luca M. Brugine

Caro Marcello,
come futuro laureando presso l'Accademia di Belle Arti di Torino ho seguito con vivo interesse l'evolversi della diatriba inerente al valore artistico presunto dei videogiochi. Per questo motivo permettimi di aggiungere un altro tassello a questo fantastico mosaico che va delineandosi. Anzitutto è indispensabile fissare, nella maniera più asettica e quindi maggiormente condivisibile ai più, che cosa intendiamo quando parliamo di "arte". Cito testualmente dal vocabolario della lingua italiana Zingarelli, "*arte: l'attività individuale o collettiva da qui nascono prodotti culturali o comportamenti e simili che sono oggetto di giudizi di valore, reazioni di gusto e simili, e il risultato di questa attività*". Non va dimenticato che la discussione sul significato della parola arte, portata avanti nei secoli da artisti, filosofi ed anche matematici non è mai giunta ad una definitiva soluzione. Personalmente mi sento di aggiungere anche che l'arte è tutto ciò che viene creato (non solo dal lato materico ma anche sonoro, letterario o semplicemente concettuale) sulla base di un pensiero. Naturalmente più questo pensiero è forte maggiori sono le possibilità che il risultato finale abbia valenza artistica. Da ciò ne consegue che per quanto possano essere affascinanti le sedimentazioni di una colata vulcanica difficilmente potremmo definirle arte in quanto frutto di un processo naturale casuale non facente capo ad un bisogno comunicativo. Viceversa qualsiasi attività umana, dalla più banale alla più complessa, è frutto del pensiero, della valutazione delle relazioni, della consapevolezza del giudizio estetico di chi entra in contatto con noi. Partendo da questo sunto risulta quindi evidente che ognuno di noi crea arte, seppur involontariamente, molto più spesso di quanto creda. Prima di generalizzare però è opportuno tenere in conto un altro fattore. Tutti noi sappiamo che nei bambini molto piccoli (quelli della famosa tabula rasa tanto cara ai pedagogisti) i bisogni primari sono solo quattro: mangiare, dormire, giocare e disegnare. I primi due (e in parte il terzo), legati strettamente alla sopravvivenza, sono più che comprensibili, ma è interessante notare come invece il disegno, non radicato nello spirito di conservazione umano, venga ciononostante praticato e questo anche in assenza di quei riferimenti culturali che si stratificheranno nel cervello con la crescita. Naturalmente solo una minima parte degli uomini divengono artisti nel senso nobile del termine (pittori, scultori, architetti, grafici ecc.) in quanto, come è giusto nella naturale evoluzione di ogni individuo, subentrano nuovi interessi, nuove conoscenze, nuovi input che spostano l'interesse verso altre attività. Eppure qualcosa rimane. Quel qualcosa che rimane lo potremmo definire come una predisposizione estetizzante insita nell'animo umano. Difatti noi in ogni momento della nostra giornata emettiamo dei giudizi estetici sul mondo che ci circonda e sottolineo in ogni momento. Chi pensa il contrario, delegando al caso le nostre scelte quotidiane, sbaglia. Se così fosse infatti ogni mattina non sceglieremmo di

vestirci in un modo piuttosto che un altro, non andremmo a vedere quel film piuttosto che un altro, non compreremmo quell'auto piuttosto che quell'altro modello. E tutto ciò si riflette non solo nella vita pubblica, ma anche nel privato. Così come noi giudichiamo istantaneamente le persone al primo sguardo altrettanto fanno gli altri nei nostri confronti e ciò, magari inconsciamente, noi lo sappiamo e reagiamo di conseguenza per veicolare dei messaggi sia positivi che negativi. Partendo da questa lunga premessa arriviamo finalmente ai videogiochi, oggetto del contendere. Sono una forma d'arte oppure no? Mi pare chiaro che arrivato a questo punto la risposta è sì. Non solo per i motivi sopra descritti (opera di ingegno di chi coscientemente ricerca un giudizio critico), ma anche per altri più semplici. Non va dimenticato infatti che ogni videogame è la risultante di tre fattori da sempre annoverati nella casta delle arti principali: il disegno (grafica), la musica (colonna sonora), la scrittura (sceneggiatura). Il videogioco inoltre può vantare l'interattività e questo non ha riscontri nella storia dell'arte. Se poi questo cocktail abbia infine generato una forma d'arte "alta" o "bassa", be' non resta che attenersi alla scala dei valori reali. Poiché sarà vero che il gusto è soggettivo, ma il "valore" è inconfutabile. Non a tutti potrà piacere un quadro "sgocciolato" di Pollock, ma nessuno potrà negare che le sue opere hanno avuto un effetto dirompente nell'arte del Novecento. Allo stesso tempo non tutti avranno apprezzato **Final Fantasy VII**, ma è indubbio che questo gioco possieda una tale concentrazione di intelligenza, oltre a una realizzazione tecnica di tale fattura, da rientrare nella categoria di opera d'arte. Parimenti non va dimenticato che il videogioco è una forma d'arte ancora giovanissima che non può vantare alle spalle i millenni di storia della pittura o anche solo il secolo del cinema o del fumetto. Va da sé che la critica videoludica sia ancora acerba, sperimentale direi.

D'altronde non sappiamo nemmeno noi verso che direzione si stanno muovendo i videogiochi. Tra dieci anni saremo ancora vincolati allo schermo o vivremo immersi in un mondo totalmente digitale? Tra venti gli avversari delle nostre sfide continueranno a rispondere a pattern prefissati o impareranno e dialogheranno con noi? Tra cinquanta il videogioco sarà ancora una concezione visiva o tutto si svolgerà nella nostra mente? Vedremo. Quel che è certo è che anche la critica dovrà rinnovarsi o meglio reinventarsi di volta in volta e questo, inutile dirlo, è uno svantaggio rispetto alle critiche tradizionali ormai sedimentate. Lo svantaggio principale del videogioco, inoltre, è quello di essere figlio del proprio tempo. Come già altre volte è stato fatto notare, ogni videogioco subisce nel brevissimo periodo un decadimento per obsolescenza tecnologica, ciò che è meraviglioso oggi già non lo è più pochi mesi dopo e questo non accade nelle altre forme d'arte. Un affresco di Michelangelo continua a restare meraviglioso anche dopo mezzo millennio, così come un quadro di Van Gogh o una Ferrari o una canzone di Battisti. Quello che invece non è stato fatto notare ancora è che un videogioco non può mai considerarsi opera conclusa, ma sempre opera in divenire. Mi spiego meglio. Nella maggioranza dei casi il videogioco nasce su una singola piattaforma, successivamente se il riscontro di mercato risulta positivo il gioco viene convertito per altri formati, solo che per ovvie differenze hardware ogni versione risulta differente dalle altre e non solo a livello cosmetico. Spesso la meccanica di gioco viene limata da imperfezioni e la struttura stessa arricchita di nuove parti e nuove opzioni che di fatto trasformano il gioco di partenza. Quale possiamo noi oggi considerare il vero **Resident Evil 2**? Quello uscito per PlayStation che può vantare di essere il capostipite? O La versione PC che nello splendore dell'alta risoluzione esalta al meglio l'orrore di Raccoon City? Oppure la trasposizione su N64 con tutti i bonus assenti nelle altre versioni? Il gioco è sempre lo stesso eppure continua a trasformarsi. E tra qualche anno, quando il gioco entrerà a far parte di qualche collana di retrogames, ci ritroveremo lo stesso gioco, ma risultante dalla summa di tutte le versioni precedenti più magari una bella sezione antologica con tutta la storia alle spalle del gioco. In questo caso non sarebbe questo il "vero" **Resident Evil 2**? Questa sorta di infinito work in progress sino a pochi anni fa precipuo del mondo dei videogiochi è stata infine mutuata nel mondo del cinema da un certo George Lucas con le sue riedizioni rivedute e corrette di *Guerre Stellari* (è più "autentico" il *Guerre Stellari* prima versione del '79 con tutte le sue limitazioni tecniche o la versione "come sarebbe dovuto essere in partenza" del '98?). Ma in fondo *Guerre Stellari* che cos'è se non un immenso videogioco?

Amedeo Di Renzo
amex@ahead.it

Molto spesso le cose non vanno come vorresti o come immaginato, e così ti ritrovi a pensare come sia possibile che una produttrice di walkman riesca a piazzare milioni di console e a lasciare le briciole al resto. Ma il resto sono due società che hanno fatto la storia di questo settore, Sega e Nintendo. Nonostante tutto, c'è sempre qualcosa che non puoi prevedere, ed è questo qualcosa che forse andrebbe la pena di essere analizzato. E' sempre stato così e così sarà sempre. Noi non ce ne accorgiamo, sicuri di avere la ragione dalla nostra, proseguiamo per la nostra strada, senza accorgerci che tutto intorno a noi sta cambiando, probabilmente in peggio. Il mondo dei videogiochi è certamente ben diverso da "ciò che doveva essere", da come era plausibile immaginare molti anni fa. All'inizio eravamo in pochi, la massa era avversa, considerava quello dei videogames un passatempo per ritardati, parlavi di pixel , parallasse, sprite e la gente ti prendeva per scemo, ma non importava, si andava avanti. Ora la stessa massa non solo pretende di saperne qualcosa, no, ha addirittura l'arroganza di insegnarti ciò che sai già da anni, di proporti una linea di pensiero completamente assurda, di fingersi "esperta del settore", quando magari conosce solo tre giochi (masterizzati) e una, anzi LA console, PlayStation. Ed è inutile sprecare il fiato per affermare che tutti i **FIFA** messi insieme non fanno un **Winning Eleven**, che il Dreamcast è, nonostante tutto, un'ottima console, che il Nintendo 64 è stato, fin dalla sua uscita, sopravvalutato in termini di hardware. E' vero, la massificazione ha portato evidenti vantaggi, ma da vero appassionato quale mi ritengo, difficilmente sopporto ciò che sta accadendo. E' ironico, tanti anni passati a sperare tempi migliori ed oggi che quei tempi migliori sono arrivati, sono in molti a lamentarsene. Niente è come vorresti o come immaginato che fosse. La situazione odierna, la più strana che mi sia capitata di vedere negli ultimi anni, ne è un esempio. La PS2, con il suo hardware notevole e il software scarsissimo, acclamata dagli sviluppatori e "denigrata" dal pubblico. Tra virgolette ovviamente visto che ha venduto tre milioni di unità nel solo Giappone. Allora mi chiedo se Hiroshi Yamauchi avesse ragione ad affermare tempo fa che "*i ragazzi giapponesi preferiscono giocare con (video)giochi stupidi*" (non ricordo bene le parole, ma il senso era quello). Il Dreamcast, una evoluzione dei 32bit, non una rivoluzione, capace però di sfornare giochi di impatto notevole, ma soprattutto ORIGINALI. Nonostante non abbia ricevuto molti consensi in patria, sembra andare bene nel resto del mondo. Per ora il confronto con la PS2 è rimandato all'uscita occidentale di quest'ultima anche perché si sa, il Giappone è un pianeta a parte. Della Nintendo, personalmente, sono rimasto molto deluso. Negli anni ottanta era "la numero uno dei videogiochi", e quindi era lecito aspettarsi che il suo dominio rimanesse tale negli anni a seguire. Non è stato così. La sua politica in fatto di giochi limita l'apporto delle terzi parti mentre le sue console sono tecnicamente notevoli solo sulla carta. Il Nintendo 64, che doveva essere il sistema definitivo, non si è rivelato superiore alla concorrenza come era logico aspettarsi dopo le dichiarazioni della stessa grande N, anzi. Tutto ciò non fa altro che alimentare in me dubbi sul futuro di GameCube. La fiducia dei consumatori difatti è legata solamente al software, che in un mercato di cloni e seguiti, fa la differenza. E' però vero anche che non si può vivere di solo Mario, Zelda e prodotti Rare. In lontananza, ci sono i PC con le loro belle schede 3D. Quello che doveva essere un mercato in espansione, si è sgonfiato prima del previsto. Il mercato è crollato e con essa le speranze di molti produttori di acceleratori hardware, i programmatori chiedono asilo politico alle console e sono sempre di meno le persone disposte ad aggiornare il proprio computer ogni 3-4 mesi. Kutaragi assicurava che in un futuro molto prossimo la situazione si sarebbe stabilizzata, i PC per lavorare, le console per giocare. Ma doveva essere la PS2 ad imporre questa situazione. Più che sconfitta da parte delle console, quello del crollo del mercato dei games per PC è parso un suicidio. Per concludere, è lecito aspettarsi che le parti citate in precedenza siano destinate a scontrarsi

> "Il pericolo è che rimanga una solo, capace con la sua posizione di preminenza di guidare i pensieri della massa"
>
> Luke

prima o poi. Il pericolo è che rimanga una sola, capace con la sua posizione di preminenza di guidare i pensieri della massa e ripetere in sostanza ciò che sta accadendo oggi. Mi fermo qui. Di cose da dire ne avrei parecchie ma corro il rischio di passare da un argomento all'altro senza un reale filo logico (cosa che comunque credo di aver già fatto). Mentre scrivo, mi viene in mente una canzone dei Metallica che in un tratto dice…

Never care for what they say
Never care for (video)games they play
Never care for what they do
Never care for what they know
And I know…
… No, nothing else matters…

Cordiali saluti e complimenti per l'ottima rivista.

Luke

Pronosticare la diffusione di un formato unico definitivo in un mercato competitivo come quello dei viggi aggiornato tecnologicamente ogni sei mesi è quasi una contraddizione in termini. Atari sembrava destinata a dominare il mercato per sempre. Poi è arrivata Nintendo. Nintendo sembrava destinata a dominare il mercato per sempre. Poi è arrivata Sony. Sony sembra destinata a dominare il mercato per sempre. Adesso arriva Microsoft… E' una gara a staffetta, prima o poi il primo inciampa e qualcuno, dal gruppo, si stacca e passa in testa. Chi sarà il prossimo? Rispondete se volete. Io gioco e me ne frego. I costruttori si scannino pure fra loro.

Simpaticissimo Marcello, è molto tempo che medito di scrivere alla vostra rivista che ormai seguo dal primo numero e della quale conservo ancora le recensioni. I tempi sono cambiati da quando esistevano solo Megadrive e Super Nes che si scontravano a suon di conversioni da sala e personaggi carismatici, ma una cosa è rimasta: la stupidità dei videogiocatori.

Nei dieci e più anni in cui vivo il mondo videoludico ho visto e provato centinaia di giochi per molte macchine diverse, ma ho sempre cercato una cosa sola nei videogames: il divertimento e dopo tanti anni di lettura sui videogames sono arcistufo di leggere ogni mese cretinate del genere "il mio è più bello del tuo", "ma la mia console muove più poligoni" o "quest'altro su quella console è molto meglio".

Ora basta!

Non è possibile spendere ogni mese L. 7.500 per poi trovare un tizio (tale Raquel) capace di dire che **Silent Hill**, **Gran Turismo 2**, **Resident Evil 3**, **Final Fantasy VIII** sono schifezze... Scherziamo?! Veramente nessuno ha argomenti più interessanti? Ma mi chiedo: gente come lui (o lei no so) gioca originale o gioca pirata? E soprattutto gioca? Frasi come queste di solito sono il piatto forte di quelli abituati a comprare giochi copiati, giocarci tre minuti e ammucchiarli sullo scaffale mentre ordinano al piratozzo (o al marocchino) un'altra trentina di giochi che seguiranno la stessa sorte. Secondo te: quanti hanno comprato i vari **GT2**, **RE3** o **TR4** sperando in qualcosa di nuovo e veramente rivoluzionario? I suddetti io li ho comprati perché: 1) mi piacciono i giochi di guida 2) amo i **Resident Evil** e gli adventure/shoot' em up in terza persona. **Silent Hill** orrendo? Poi forse ti svegli. Vale 100.000 lire solo per l'atmosfera che crea e il puzzle del pianoforte (per risolverlo in versione USA ho passato un pomeriggio con il dizionario Ita-Ing). Ti pongo altri quesiti, sono davvero necessari i voti? Può la grafica sopperire alla giocabilità o alla longevità?

Perché nei giochi stile **WipEout** se non c'è musica Heavy Metal il voto è basso? (a me non piace l'Heavy Metal e allora?) Potrà mai un RPG targato Square fare schifo o una versione di **Winning Eleven** avere tanti difetti? Perché giochi come **Parasite Eve** (ma-gni-fico), **Bushido Blade**, **Chrono Cross** non vengono importati? (speriamo in **PE 2**). Molti giochi sono schiacciati sul nascere dalle riviste e recensori poco capaci e i videogiocatori, quelli che come prima macchinetta hanno comprato la PlayStation non quelli come me che hanno cominciato col C64, li prendono per oro colato non come opinione di chi scrive (non hai neanche idea di quante copie di **FF7** sono state riportate nei negozi perché chi le ha comprate si è accorto solo dopo che non era quello che pensava). Molte riviste poi (spero non sia il vostro caso) non provano nemmeno i giochi, ma copiano recensioni e votazioni dai loro colleghi inglesi, e questo può suolo nuocere. Forse sarebbe meglio se ci fossero solo giudizi (come solo in parte fanno alcune riviste) su tutti i fattori che compongono il gioco: grafica, sonoro, giocabilità (sulla longevità ho dei forti dubbi perché è molto soggettiva) e anche, cosa mai vista su una rivista, il valore del concept e della eventuale conversione. Che poi siano i giocatori a testare e giudicare per conto loro. *[Davvero vorresti che **Super Console** si limitasse a questo dicendo ai suoi lettori "…e adesso andate, compratevi il gioco e giudicatelo da voi. Noi ce ne laviamo le mani"? Il nostro scopo è quello di indirizzare i lettori verso i prodotti di qualità, non certo di lasciarli alla mercé dei reparti marketing.]*

Secondo punto: La pirateria. Sono d'accordo che voi redattori siate schierati a favore delle software house ma mi chiedo: essa incide veramente sui loro bilanci? Non credo, altrimenti avrebbero abbandonato il settore da tempo (o sarebbero fallite) ed essa è un fattore calcolato. Per esempio, i CD musicali sono "piratati" da tempo eppure le grandi ditte sono ancora vive e vegete. E il PC? Idem. Forse il problema è un altro, forse le grandi case speculano troppo sui di giochi. Mi spiego con un esempio: **Soul Reaver** ebbe tempi di sviluppo lunghi (circa un anno e mezzo), quando uscì ebbe successo e allora pensarono ad un seguito che guarda caso impiega sei-otto mesi per essere pronto, ti sei mai chiesto perché? Perché il motore del gioco (che è circa il 50-60% del tutto) è già pronto! E allora perché il seguito costa quanto il prequel (o più) se i programmatori hanno lavorato la metà? E non venirmi a dire che pagano i beta-tester perché altrimenti faccio domanda per entrare tra loro visto che lavorano mooolto poco. Dall'altra parte c'è la MANIA della gente di avere tutto al minor prezzo possibile e allora riempiono le tasche dei pirati. […]

Terzo punto: La PS2.

Basta, basta parlare di anti-aliasing e dire che PlayStation2 fa schifo.
Ma con quali conoscenze in merito parla questa gente? Anche io quando ho visto **TTT** e **RRV** su PS2 non ho gridato al miracolo, ma non si può mica sempre avere davanti un **Mario 64** o un **Soul Calibur** che diamine. Credete forse che i progettisti Sony siano dei deficienti? PS2 è difficile da programmare e ne prendiamo atto, quindi saremo grati e riconoscenti (comprando software originale) ai programmatori capaci di creare giochi divertenti e coinvolgenti e se poi non ci piaceranno, dopo averli provati, li lasceremo sul bancone del negoziante, ma senza dire "quello fa schifo", ma solo "a me non piace". Non ci accontentiamo più, questo è il problema. PS2 non vale i 3.000.000 della versione jap (nessuna macchina MAI potrà), ma le 900.000 sì visto quanto costa il solo lettore DVD. Ultimo punto: Dreamcast è una macchina che sta dando molte soddisfazioni e i suoi giochi migliorano giorno dopo giorno (avete provato **F355**?) il parco games è vasto e molto interessante, e anche se riviste come Mega Console stanno distruggendo a suon di votazioni basse titoli come **Ecco**, **Virtua Tennis**, **Nomad Soul**, e **Code Veronica** (mai visto nulla di simile prima d'ora) e tanti altri sono convinto che il 128 bit Sega darà filo da torcere a qualsiasi PS2, Xbox e GameCube.

Simone

Onestamente, credi davvero che Dreamcast darà filo da torcere a PlayStation2, Xbox e GameCube? Dai, onestamente. Siamo realisti…

Accade talvolta di chiedermi, senza trovare mai la risposta definitiva, i motivi che mi spingono, alla veneranda età di 26 anni, a seguire ancora con tale passione il mercato e l'evoluzione dei videogames, a fruirne ancora avidamente e quotidianamente in barba a tutte le fredde creature che mi chiedono: ma non ne hai abbastanza? Be' no, non è ho abbastanza. Anzi, ne voglio ancora. Ne ho bisogno ancora.

Impianto stereo connesso. Indosso cuffie. Impugno Dual Shock. Power on. Il rito si compie. Sono dentro. Sono immerso. Immerso nel mio piccolo mondo privato. I rumori del mondo "reale" mi giungono ovattati, quasi impercettibili. Mi pare persino di poterlo quasi dimenticare, "quel" mondo e tutti gli orrori che lo popolano. L'evasione quindi? La fuga? Queste le esigenze che mi spingono verso il videogame? Non ne sono certo.

Capitano periodi in cui la vita mi pare quasi sopportabile, addirittura piacevole, degna di essere vissuta e goduta, avulsa da desideri di evasione e alienazione, cionondimeno le mie pulsioni elettroludiche non accennano a calare. Non importa se mi sento depresso o felice, emarginato o integrato nella società, appagato sessualmente o bisognoso di copie di Playboy, io devo giocare e, prima di tutto, io voglio giocare. Voglio divorare chilometri di asfalto e sterrato digitale, voglio distruggere postazioni nemiche, voglio spappolare zombie, voglio rifilare tre gol al fottuto Brasile, voglio affettare draghi e non morti. Voglio e divoro ardentemente quello che ho, e desidero e sbavo per quello che deve venire. E allora mi domando se questa passione , ormai così profondamente radicata in me, non si sia trasformata nel corso degli anni in qualcosa di più, in una sorta di bisogno organico, di insostituibile ed irrinunciabile nutrimento dello spirito che prescinde dal mio umore, da ciò che mi circonda, da ciò che mi accade.

Sono succube dei videogames? No signori, è solo che io li amo più di ogni altra cosa al mondo e non me ne vergogno affatto.

Forse ho trovato la risposta.

Un caloroso saluto ai ragazzi di **Super Console**, Marcello ed il Bitta in testa, a tutti quelli che mi amano e a tutti quelli che mi odiano.

Andrea "26 years old!" Borghi

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • XBox • Handheld • Others

hanno collaborato: **Erik Pede, Ivan Fulco, Massimo Rovatti**

SpaceWorld 2000: Nintendo presenta al mondo GameCube

a cura di marcello**cangialosi**

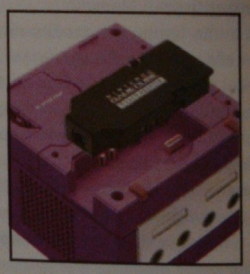
In occasione del Nintendo SpaceWorld 2000 tenutosi in Giappone negli ultimi giorni di agosto, Nintendo ha ufficialmente messo piede nel settore delle console della nuova generazione presentando il successore di Nintendo64, l'antagonista di PlayStation2, il fu Dolphin, il forse StarCube, il più semplicemente GameCube. Previsto per il mese di luglio 2001 in Giappone e per ottobre in US, il nuovo sistema Nintendo ha una forma quasi cubica, è largo 15 cm, profondo 16 e alto 11, monta un processore IBM Power PC a 405MHz denominato "Gekko", 24MB di memoria principale (di tipo 1T-SRAM con bus da 3.2GB/sec), 16MB di "A-Memory" (probabilmente una memoria di supporto per sonoro ed altre informazioni ad accesso frequente), nonché il processore grafico "Flipper" a 202.5MHz con 2MB di frame buffer ed 1MB di texture cache, entrambe incastonate nel chip medesimo e con una velocità di trasferimento dati di 12.8 GB/sec. Nella parte sottostante di GameCube sono presenti una porta parallela e due seriali. Una di queste ultime è deputata ad accogliere uno dei due modem che Nintendo renderà disponibili dopo il lancio. Ne sono previsti uno tradizionale (a 56Kbps V.90) ed uno per le connessioni a larga banda. Entrambi sono forniti dalla società Conexant Inc.

Al pari di Nintendo 64, GameCube monta quattro porte controller, ma solo due slot per le memory card. Queste ultime, curiosamente simili a quelle Sony, si chiamano Digicard ed hanno una capienza di 500K (contro gli 8Mbyte delle nuove memory per PS2). E' comunque previsto un adattatore che consente l'inserimento di memorie Secure Digital di Matsushita da 64MB, simili ai Memory Stick di Sony.

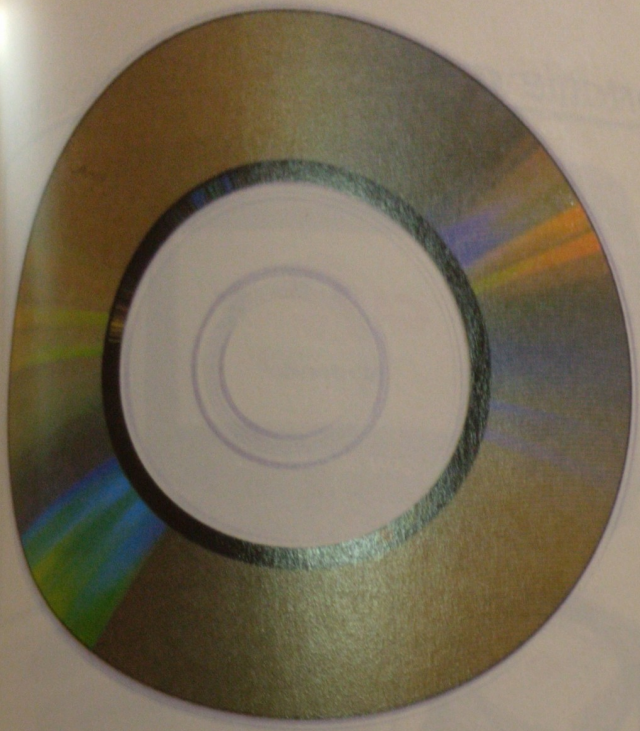
Nella parte posteriore della console, oltre all'ingresso per l'alimentazione e ad una er...maniglia, sono presenti due uscite video, una analogica per i comuni televisori ed una digitale per gli HDTV.

Contrariamente a quanto ipotizzato, il supporto scelto da Nintendo per la sua nuova console non è un normale DVD-ROM bensì una variante più piccola sviluppata da Matsushita, dal diametro di 8cm e della capienza di 1.5GB. GameCube non potrà pertanto leggere i DVD-Video, una facoltà esclusiva del modello che Matsushita commercializzerà contemporaneamente a quello Nintendo ad un prezzo ovviamente superiore. Nintendo è stata chiara in proposito: GameCube è "solo" una console per giocare. Punto. Niente funzionalità multimediali extra. Niente fronzoli. Chi vuole vedere i film su DVD e giocare può comprarsi (se può permetterselo) il sistema di Matsushita.

Queste, in breve, le principali caratteristiche di GameCube. Stando alle informazioni rilasciate da Nintendo, le performance ottenibili dalla sua nuova tecnologia sono ragguardevoli: il processore aritmetico arriva a calcolare 13 GFLOPS (contro i 6.2 GFLOPS di PS2) mentre il processore grafico può mandare a video da 6 a 12 milioni di poligoni al secondo in un ambiente di gioco reale, vale a dire inclusivo di texture, motore fisico, IA, effetti di luce e quant'altro. Curioso notare che nonostante i GFLOPS di GameCube siano circa il doppio di quelli di PS2, il numero di poligoni al secondo mostrati a video è inferiore rispetto a quelli del 128 bit Sony (20 milioni). Ma non è sulla potenza pura che punta Nintendo. Durante la conferenza stampa Shigeru Miyamoto ha sottolineato l'aspetto principale che dovrebbe fare di GameCube la piattaforma di intrattenimento elettronico preferita dagli sviluppatori. In breve, la sua facilità di programmazione. Fra una frecciatina a Sony per l'ostilità della tecnologia PS2 ed un mea culpa in merito alle difficoltà di sviluppo su N64, Miyamoto ha assicurato un ambiente di sviluppo "user friendly" in cui liberare la propria creatività senza impazzire con l'hardware. La carta della semplicità giocata da Nintendo ha il chiaro intento di investire sul discredito di cui è vittima la piattaforma Sony per attirare forza lavoro. Nintendo è consapevole che un massiccio supporto delle terze parti è subordinato ad un sistema di stoccaggio economico (i midi-DVD contro il silicio delle cartucce) e ad un ambiente di sviluppo che permetta di ottenere in poco tempo risultati all'altezza dell'hardware. Due fattori che non a caso Miyamoto ha usato come filo conduttore della sua presentazione. Nintendo stessa non mancherà, inoltre, di riversare le sue proprietà intellettuali nel nuovo sistema. Riedizioni di **Mario**, **Zelda**, **Yoshi**, **Metroid**, **Waverace** e **Pokemon**, sono già state annunciate ed è indubbio che il loro apporto alla line up di GameCube giocherà un ruolo determinante nel processo decisionale dei consumatori.



Sebbene obbiettivamente poco gradevole, lo spigoloso design di GameCube acquista un certo fascino se si tengono in debita considerazione le sue ridottissime dimensioni. Consapevole di ciò Nintendo ha tempestivamente rilasciato alcune immagini comparative. Eccone una raffigurante GameCube di fianco a Nintendo64.



Sebbene apparentemente scomodo, il nuovo controller Nintendo ha dimensioni ridottissime che lo rendono di fatto maneggevolissimo. Modellato nelle mani del videogiocatore, studiato per assicurare un'interazione intuitiva e confortevole, il controller di GameCube, una volta impugnato, sembra quasi sparire fra le dita.

Mini-DVD. Perché?

La scelta di scartare l'ormai diffuso Digital Versatile Disc da 4.5GB a favore di uno proprietario da 1.5GB trova diverse giustificazioni. Se da un lato Nintendo ne avanzi di lodevoli condannando la pirateria a magri guadagni sulle spalle di GameCube (i mini-DVD sono inoltre dotati di un sistema di sicurezza sviluppato da Matsushita) ed esalti la maggiore facilità di trasporto del mini disco rispetto al CD/DVD, dall'altra andrebbe considerato come reale fattore discriminante il costo di fabbricazione di un lettore DVD standard. Ogni costruttore di lettori DVD è infatti soggetto ad una "tassazione" da parte del DVD Forum (una sorta di consorzio fondato dai principali costruttori di prodotti elettronici tra cui figura anche Sony) il cui ammontare si aggira sui 20 dollari per ogni unità venduta. Nintendo, ovviamente, ha bisogno di risparmiare il più possibile se vuole vendere il sistema ad un prezzo realmente competitivo (si suppone fra i 150 e i 200 dollari), e non gradisce certo l'idea che parte dei suoi introiti vadano alla concorrenza.

Il controller è il messaggio

Il nuovo controller studiato da Nintendo per GameCube riprende alcune caratteristiche di quello per N64, le somma ad altre del Dual Shock ed ci aggiunge un pizzico di originalità. Quest'ultima sta tutta nei 4 tasti principali della periferica. Al fine di renderli riconoscibili al tatto ed accessibili con una leggera inclinazione del pollice, hanno ognuno una forma diversa (oseremmo dire "a fagiolo") e sono disposti intorno al tasto principale A, il più grande nonché l'unico a conservare la forma circolare. I quattro tasti gialli del gruppo C sono stati sostituiti da uno stick analogico impiegato per regolare le inquadrature, mentre lo Z trigger è stato spostato sulla parte destra del dorso. Il sistema di vibrazione è stavolta interno (non è necessario un rumble pack aggiuntivo) ed è disposto nella parte centrale della periferica al fine di stimolare direttamente le dita piuttosto che i palmi delle mani (come avviene nel DualShock). Il controller privilegia inoltre l'impiego dello stick analogico, disposto, non a caso, lì dove cade naturalmente il pollice. Il D-Pad finisce invece più in basso, ma non si estingue. Il suo potenziale impiego nei beat'em up lo rende ancora imprescindibile. Al di là di quella dello stick un'altra funzione analogica è deputata ai due tasti dorsali L e R, resi più larghi e concavi per un'aderenza perfetta dei polpastrelli.

demogalore

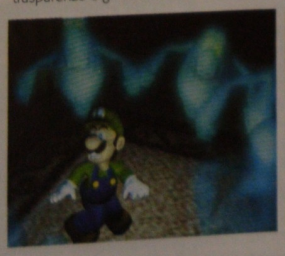
Durante la conferenza stampa Nintendo ha mostrato diversi filmati esplicativi della potenza teorica di GameCube. Le sue proprietà intellettuali più famose, in riedizione "next generation", hanno solleticato l'entusiasmo dei convenuti allo Space World.

zelda

Al di là dell'abbondante numero di poligoni e dei notevoli effetti di luce, ha particolarmente impressionato la qualità delle texture. Sottoposta a procedimenti di multipass rendering, tra cui il bump mapping, e resa "leggera" dal potente sistema di compressione S3TC, la mappatura texturale è il piatto forte di una scena che riprende un breve combattimento fra Link e il suo antagonista in **Zelda 64**. Sebbene la sequenza sia generata in tempo reale da GameCube, la latitanza di una logica di gioco e di un sistema di controllo soggiacenti impongono cauti commenti.

luigi's haunted house

Dopo anni trascorsi all'ombra del fratello, Luigi è finalmente protagonista di un videogioco tutto per lui. Nintendo ha mostrato alcune sequenze di **Luigi's Haunted House**, un gioco di cui non è stato detto assolutamente nulla, lasciando la parola alla grafica. Che dire? Notevoli le trasparenze e gli effetti di luce ambientale.



meowth's party

Dopo i miliardi intascati a suon di pika! pika! Nintendo non poteva certo non trasferire la serie **Pokemon** anche sul suo nuovo sistema. La demo mostrata allo show raffigurava un esaltato Meowth armato di chitarra al centro di una sala gremita di Pokemon in festa. Notevoli le rotondità dei modelli poligonali.

metroid

Un filmato di pochi secondi manda in visibilio il pubblico assiepato davanti al megascreen. La reazione è comprensibile visto che non si sente più parlare di un nuovo **Metorid** dalla sua ultima edizione su SNES. La versione GameCube è in sviluppo, assicura Nintendo, ma il filmato è solo un filmato. Niente di più.

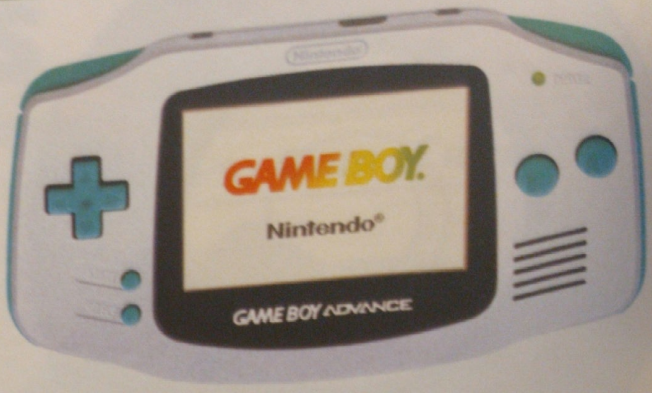
waverace

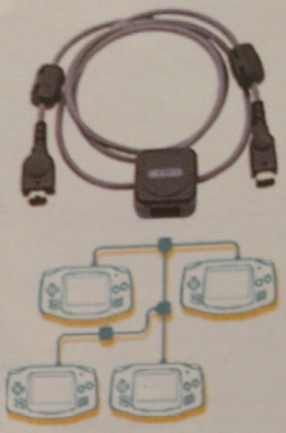
Un altro best seller Nintendo è in dirittura d'arrivo su GameCube. Ad oggi nessun clone è riuscito ad eguagliare la magnificenza visiva e la qualità ludica di **Waverace 64** lasciando campo libero a Nintendo per un riedizione che si preannuncia semplicemente favolosa. Secondo la casa di Kyoto, il filmato (tratto da una sequenza in CG) darebbe un'idea approssimativa di come sarà il gioco vero e proprio. L'acqua, ad esempio, avrà dei riflettenti.

SpaceWorld 2000: il divertimento portatile avanza

Dopo mesi di mormorii e gossip Nintendo ha ufficializzato il suo terzo portatile della serie Game Boy durante lo SpaceWorld dello scorso agosto, mostrando in una botta sola console, giochi e periferiche. Previsto in Giappone per il 21 marzo al prezzo di 9.800 yen e a luglio in Europa e Nord America, Game Boy Advance è un mostro di potenza miniaturizzata. Nintendo ha fatto le cose in grande rendendo disponibili ai visitatori dello Space World ben 140 Game Boy Advance e 10 videogiochi funzionanti alla perfezione. Animato da una CPU RISC a 32 bit, il nuovo hand-held Nintendo è equipaggiato con un display widescreen a cristalli liquidi TFT largo 61.2mm ed alto 40.8mm, costituito da 240x160 punti e capace di visualizzare fino a 32.000 colori contemporaneamente. Sebbene non sia retro-illuminato, un sofisticato sistema antiriflesso assicura che la luce esterna venga tutta "assorbita" dallo schermo piuttosto che rinviata agli occhi del giocatore. Una seconda CPU CISC a 8 bit coadiuva il processore principale e garantisce la retro-compatibilità con tutto il software Game Boy e Game Boy Color. Preoccupati per l'autonomia? Rilassatevi. Con due pile stilo (AA) giocate per 15 ore senza pensieri (male che vada potrete sempre comprarvi il carica batterie appositamente creato per GBA. In questo caso l'autonomia delle pile ricaricabili è di 10 ore). Il nuovo chassis si estende orizzontalmente piuttosto che verticalmente, è alto 82mm, largo 144.5mm e profondo 24.5mm, e pesa 140 grammi (piccolissimo und leggerissimo quindi). Oltre ai due consueti tasti funzione A e B, e Start e Reset, Game Boy Advance presenta due interessanti grilletti dorsali che espandono la complessità teonica del software ai livelli del SNES. Le cartucce hanno una capienza massima di 256Mb. Fra le periferiche annunciate merita il primato di importanza il tanto atteso (almeno in Giappone) adattatore per interfacciare la famiglia di Game Boy ai telefoni cellulari nipponici connessi alla rete. L'utenza non solo potrà giocare on-line con altri utenti, ma anche scambiare dati di vario genere. Nintendo ha inoltre mostrato il nuovo cavo link di Game Boy Advance che permette di collegare fra loro fino a 4 console aprendo così il campo ad esaltanti esperienze ludiche in multiplayer. E non è tutto. La porta di comunicazione del nuovo hand-held permette di interfacciarlo a GameCube e di usarlo come controller "alternativo" del nuovo sistema cubiforme nintendiano. Come consuetudine per i prodotti Nintendo commercializzati negli ultimi due anni, anche Game Boy Advance sarà disponibile in diverse varianti cromatiche tra cui nero, argento e viola.

Insieme a Game Boy Advance Nintendo ha presentato anche l'interfaccia (sopra) e il software (sotto) per la connessione ai cellulari DoCoMo.





Il nuovo cavo link disponibile separatamente per Game Boy Advance, permette il collegamento fra quattro console.

advancesoftware

Mario Kart Advance
Il titolo più spettacolare tra quelli visti sinora su GBA, con tanto di grafica incredibilmente simile a quella della versione SNES, modalità Battle per quattro giocatori in link, gameplay basato sulle classiche derapate, condizioni meteorologiche variabili e bonus da sfruttare al meglio. Completo solo al 50%, ma già impressionante.

Konami Wai Wai Racing Advance
La risposta di **Konami a Mario Kart Advance** non raggiunge gli stessi livelli del titolo Nintendo, ma appare comunque brillante. Ottima grafica, velocità decisamente elevata, power-up a volontà, sfide per quattro giocatori in contemporanea e una nutrita serie di personaggi storici targati Konami costituiscono il biglietto da visita di questo prodotto.

Ougon No Taiyo
Il primo RPG per GBA è anche (incredibilmente) uno dei più belli degli ultimi anni, soprattutto per merito di una veste grafica da urlo che miscela con successo elementi bidimensionali e tridimensionali. Il titolo sviluppato da Camelot, promette di essere eccellente anche sotto il punto di vista della giocabilità, esaltata da una struttura apparentemente rivoluzionaria.

Napoleon
L'ennesimo potenziale capolavoro per GBA è un gioco strategico in tempo reale in cui si comandano truppe composte da miriadi di piccoli soldati, sensibili agli incoraggiamenti gridati sul campo di battaglia e agli ordini impartiti dal giocatore. **Napoleon**, attualmente completo al 60%, prevedrà anche una sezione gestionale e una modalità per due utenti umani.

Kuru Kuru Kuru Rin
Un puzzle game piuttosto originale in cui si controlla una bacchetta in continua rotazione con il solo ausilio della croce direzionale. La bacchetta, che si muove lungo un set di percorsi delimitati da muri, non può essere fermata, ma se ne può aumentare o diminuire la velocità. Immancabile, ovviamente, la modalità per due giocatori.

Silent Hill
Un bizzarro incrocio tra un libro interattivo e un'avventura testuale, la cui unica attrattiva risiede nella bellezza dei fondali. Potrebbe conquistare i giocatori nipponici, ma dall'utenza occidentale sarà sicuramente additato come un inutile spreco di un ottimo franchise. Notevole il FMV introduttivo, praticamente indistinguibile da quello della versione PlayStation.

Rockman EXE
Qualcuno lo ha descritto come una variante di **Pokémon** con il buon vecchio Mega Man al posto di Pikachu, mentre altri lo hanno paragonato allo stagionato picchiaduro ad incontri **Rockman Power Battle**, recentemente riproposto su Neo Geo Pocket Color all'interno della raccolta **Rockman Battle & Fighters**. In entrambi i casi, nulla per cui strapparsi i capelli...

Castlevania: Circle Of Moon
Konami non ha fornito praticamente nessuna informazione riguardante questa prima uscita su GBA della serie **Castlevania**, ma da quello che si è visto è apparsa più che evidente l'incredibile somiglianza tra la grafica di **Circle of Moon** e quella dell'indimenticabile **Symphony of the Night** per PlayStation. Da tenere d'occhio...

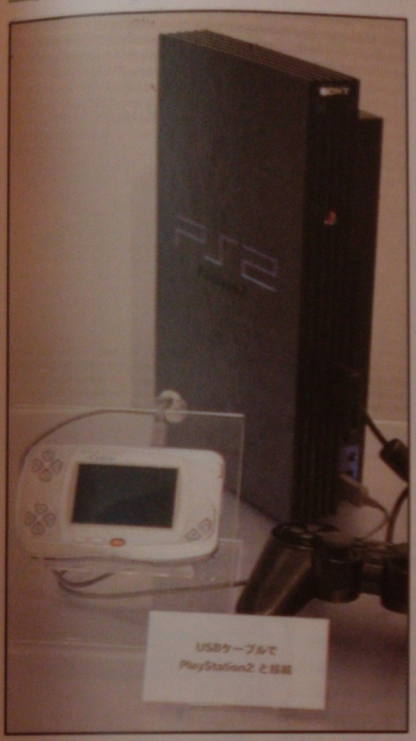
Pinobee No Bouken
Un gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale abbastanza convenzionale, caratterizzato da una meccanica molto semplice e priva di particolare originalità. La realizzazione tecnica, però, promette faville, soprattutto per quanto riguarda la coloratissima grafica approntata dai programmatori nipponici di Hudson.

Estate, stagione di tornei

Parigi e Bruxelles sono state teatro di due importanti eventi che hanno richiamato appassionati e giocatori di Magic L'Adunanza da tutto il mondo; nella capitale francese, dal 14 al 16 Luglio si sono svolti i campionati europei che hanno visto trionfare, per la prima volta nella storia del gioco un olandese, Noah Boeken, che al termine di cinque emozionanti partite ha sconfitto il padrone di casa Rapahel Levy. La rassegna continentale ha rappresentato una sorta di introduzione all'evento clou della stagione, i campionati del mondo che hanno trasformato per quattro giorni (dal 2 al 6 agosto) Bruxelles nella capitale mondiale di Magic; ancora una volta i giocatori americani hanno dimostrato la propria superiorità e la maggiore abilità nel costruire mazzi virtualmente imbattibili e la finale, giocata proprio tra due statunitensi, è stata vinta solamente alla quinta partita da Jon Finkel, considerato in assoluto uno dei migliori (se non il migliore) giocatore di Magic di tutti i tempi. Non soddisfatti di aver dominato il singolare, gli americani si sono aggiudicati anche la competizione a squadre, sconfiggendo in una finale molto serrato il team canadese. Intanto in Italia, l'ultima settimana di Settembre è stata caratterizzata dallo svolgimento in numerose città di tornei di presentazione, organizzati dalla filiale italiana della Wizards of the Coast per mostrare al pubblico Invasione, la più recente espansione che arricchirà di nuove carte e di nuove varianti un gioco già caratterizzato da un numero praticamente infinito di combinazioni.

Wonderswan **Color**: l'alternativa economica di **Bandai**

Se ne è parlato tanto e per tanto tempo, e alla fine le voci e i pettegolezzi si sono inevitabilmente trasformati in realtà: Bandai ha confermato ufficialmente l'esistenza di WonderSwan Color, atteso in Giappone per il mese di dicembre ad un prezzo di 7000 yen (più o meno 140.000 lire italiane). La nuova macchina, basata su un processore principale a 16 bit con una frequenza di clock pari a 3,072 MHz, potrà visualizzare 241 colori contemporaneamente e un massimo di 28 sprite per linea; lo schermo LCD avrà una diagonale di 2,9 pollici con una risoluzione di 224x114 pixel e la RAM interna si avvarrà di 512 kilobyte, mentre l'audio sfrutterà 4 canali digitali e la capienza delle cartucce potrà spingersi sino alla soglia dei 512 megabit. WonderSwan Color, inoltre, sarà in grado di utilizzare particolarissimi supporti riscrivibili ai quali potrà essere accoppiata un'interfaccia USB che permetterà alla console di dialogare con PlayStation2 e con qualsiasi PC dotato di porte compatibili con questo diffusissimo standard. Sarà poi possibile continuare ad adoperare le periferiche studiate per il modello in bianco e nero (tra cui figura un adattatore per il collegamento ai telefoni cellulari) e i giochi prodotti per quest'ultimo, dal quale WonderSwan Color si differenzierà anche grazie ad una nuova gamma di colorazioni esterne. Le tinte previste per il lancio della macchina saranno denominate Crystal Blue, Crystal Orange, Crystal Black, Pearl Blue e Pearl Pink, alle quali si aggiungerà una versione speciale completamente bianca che verrà distribuita insieme a **Final Fantasy I** in un esclusivo pacchetto commemorativo (in vendita per 9999 yen). Bandai si è infatti assicurata il supporto di SquareSoft per il suo nuovo portatile, sul quale vedranno la luce per mano della celebre softco nipponica delle interessantissime versioni aggiornate dei primi tre **Final Fantasy** (arricchiti con l'aggiunta di fondali e accorgimenti assenti negli originali per NES), un nuovo gioco di carte con elementi RPG ed alcune conversioni relative ai franchise **Seiken Densetsu** (**Mana** in Occidente) e **Romancing SaGa** (la serie che ha generato i due **SaGa Frontier** per PlayStation). WonderSwan Color, infine, verrà distribuito anche negli Stati Uniti, dove la stampa specializzata sta già pregando per una traduzione in lingua inglese di **Rhyme Rider Kerorican** (il primo gioco realizzato appositamente per la nuova macchina Bandai da Masaya Matsuura, autore di quel **Vib-Ribbon** che Sony ha misteriosamente escluso dai propri piani per il Nord America).



Una delle caratteristiche più intriganti di WonderSwan è la sua interfacciabilità con PlayStation2. Al momento, però, non è stata annunciata alcuna applicazione ludica che la sfrutti.

Con la prima trilogia di **Final Fantasy** in arrivo da Square, e l'interfacciabilità con PlayStation2, il futuro dei portatili WonderSwan di Bandai appare promettente.

DC-files 1
La guerra dei prezzi

Non sembra conoscere soste la rinnovata aggressività di Sega, che in vista del lancio di PlayStation2 ha nuovamente ritoccato verso il basso il prezzo di Dreamcast negli Stati Uniti (149 dollari e 95 centesimi) e in Europa (150 sterline in Gran Bretagna, con i nuovi listini per gli altri Paesi dell'Unione attualmente in fase di finalizzazione). L'offerta studiata per il Nord America, in particolar modo, dovrebbe risultare decisamente attraente, dal momento che gli utenti potranno portarsi a casa una console con un modem interno a 56K, un controller, una copia del simpatico puzzle game **Sega Swirl** e cinquanta ore di accesso gratuito al network SegaNet (il tutto ad un prezzo pari alla metà di quello di PlayStation2). L'obiettivo della divisione statunitense di Sega, a quanto pare, è il raggiungimento dei cinque milioni di unità installate in Nord America entro il mese di marzo del 2001; al momento di andare in stampa, però, la riduzione del prezzo non ha ancora prodotto risultati visibili, dato che le vendite di Dreamcast sono rimaste sostanzialmente invariate a detta dei negozianti. Curiosamente, Sega sostiene con veemenza il contrario...

DC-files 2
SegaNet, partenza!

La sezione statunitense di Sega ha celebrato in grande stile il primo "compleanno" di Dreamcast in Nord America lanciando l'attesissimo network SegaNet, più volte rinviato e finalmente completato il 7 settembre. Le inevitabili difficoltà causate dall'iniziale sovraffollamento e i piccoli problemi logistici tradizionalmente associati a questo tipo di iniziative non hanno sminuito l'enorme valore del servizio allestito da Sega, pronto sin dal primissimo istante ad accogliere i possessori di **Chu-Chu Rocket** e **NFL 2K1** per permettere loro di sfidarsi su internet. I tempi di latenza sono stati descritti come trascurabili nella maggior parte dei casi, con un ulteriore miglioramento per gli utenti che hanno deciso di utilizzare SegaNet anche come service provider. Sega ha inoltre approntato altre aree a beneficio degli iscritti al servizio, che a fronte di una spesa pari a 21 dollari e 95 centesimi al mese, potranno discutere con gli altri utenti, ottenere un indirizzo di posta elettronica, navigare su internet, scaricare trucchi e codici per i loro giochi preferiti e cimentarsi in sfide in multiplayer con numerosi titoli per PC, ai quali si affiancheranno ovviamente tutti i prodotti per Dreamcast dotati del supporto per la rete. Agli abbonati che sceglieranno di sottoscrivere un contratto valido per 18 mesi, infine, Sega rimborserà i 149 dollari spesi per l'acquisto di Dreamcast e regalerà una tastiera, mentre a coloro che al momento della firma risulteranno già in possesso della console verranno elargite 50 ore di utilizzo gratuito del network.

Halo

Formato: **PC, Mac, XBox** Casa: **Microsoft** Sviluppatore: **Bungie** Uscita: **TBA**

Circa un anno fa, la prima presentazione in pubblico di **Halo** aveva riscosso critiche entusiastiche, grazie ad un ottimo concept e ad una grafica eccezionale (cfr. *Outer Worlds* **SC** 66). Ora che Bungie ha rilasciato un nuovo filmato, incalcolabili sono stati i casi di disarticolazione mascellare e l'attesa per l'uscita del titolo inizia a farsi frenetica. Lo zelo riposto nelle animazioni e nella realizzazione cosmetica di ambienti, personaggi, armi e veicoli ha raggiunto livelli maniacali, suscitando in più di uno spettatore il dubbio che tale magnificenza non possa essere gestita in real time. Al contrario, gli sviluppatori assicurano che il motore grafico sarà perfettamente in grado di reggere anche le situazioni più concitate che, vista la natura del gioco, sicuramente non mancheranno. **Halo** infatti sarà un titolo d'azione in terza persona, caratterizzato da una forte componente tattica e da una decisa propensione al multiplayer. Sebbene il gioco preveda numerose missioni ed una trama approntata appositamente per il gioco solitario, il meglio pare proprio essere riservato alla fruizione in rete. Per fare un esempio utilizzato dagli stessi sviluppatori, un manipolo di giocatori potrebbe assaltare un forte nemico a bordo di una jeep, seminando il panico e attirando su di sé il maggior numero di avversari, per poi battere in ritirata. A questo punto una squadriglia di fanti sarebbe in grado di infiltrarsi nella base impadronendosi dei mezzi nemici rimasti incustoditi, arrecando maggiore distruzione. Tutto questo magari con l'appoggio di cecchini opportunamente appostati sulle alture, così come di mezzi aerei, anch'essi controllati da giocatori umani. Le premesse per una collaborazione on-line totalizzante, quindi, vi sono tutte, ma numerosi altri sono gli attributi promettenti di **Halo**. Il titolo infatti, sarà contrassegnato da "oggetti persistenti", ovvero qualsiasi modifica apportata ad una struttura rimarrà tale per tutto il gioco: gli effetti dell'artiglieria pesante saranno quindi sempre ben visibili sul terreno, così come gli edifici, una volta distrutti, resteranno in macerie; stesso discorso vale per ogni cosa presente nel mondo e quindi anche per i marine e gli alieni impegnati nella battaglia: il campo di uno scontro avvenuto prima del nostro arrivo sarà sicuramente riconoscibile dallo scempio rimasto. Grande punto di forza di **Halo**, come più volte rimarcato, è la realizzazione tecnica che, tra le altre caratteristiche, giova del multipass texture mapping, della cinematica inversa (in grado di regalare animazioni estremamente realistiche) e di un modello fisico "universale". Quest'ultima particolarità permette di applicare le reali leggi della fisica a tutto il mondo di gioco e non solo a singoli eventi: in tale maniera, l'illuminazione risulta sempre coerente e tutto ciò che figura in movimento appare estremamente naturale (i mezzi su ruota avranno quattro sospensioni indipendenti e i personaggi presenti su di essi sobbalzeranno realisticamente). Previsto per la fine di questo anno per PC e Mac, dopo l'acquisizione di Bungie da parte di Microsoft, la data di uscita e il formato sono laconicamente lasciati incerti: le ultime voci sono propense per un lancio nel 2001, in quanto la società di Gates pare aver trovato una perfetta killer app per XBox...

Planet Harrier

anteprima

Formato: **Coin-op** Casa: **Sega** Sviluppatore: **Amusement Vision** Uscita: **Ottobre**

L'imminenza dell'uscita di **Planet Harrier** sul mercato dei giochi da sala ha generato una nuova ondata di informazioni relative all'attesissimo titolo Sega, a cui spetterà il compito di raccogliere la pesante eredità lasciata da **Space Harrier** (1985) e in misura minore da **Space Harrier 2** (1988). **Planet Harrier** proporrà per la prima volta nella storia della serie un'ambientazione totalmente tridimensionale, all'interno della quale uno o due giocatori potranno dare la caccia ai nemici per ottenere il denaro rilasciato dagli stessi in caso di abbattimento; tale denaro potrà essere sfruttato per l'acquisto di armi e potenziamenti negli appositi negozi, ai quali sarà possibile accedere negli intervalli tra un livello e l'altro. Il sistema di controllo, da parte sua, richiederà l'utilizzo della classica leva e di due pulsanti, la cui presenza fa pensare ad una gestione delle armi più completa rispetto a quella presente nei due prequel (che facevano affidamento su un solo tasto). I personaggi selezionabili, inoltre, saranno ben quattro e risponderanno ai nomi di X (un pittoresco chitarrista), Glenn (un arcigno poliziotto), Nick (un lanciatore proveniente da una squadra di baseball) e Cory (una dolce infermiera). **Planet Harrier** conterrà infine alcuni riferimenti ai titoli storici prodotti da Sega nel corso degli anni e, girando su una scheda Naomi, potrà contare quasi sicuramente su una rapida conversione domestica in formato Dreamcast.

Eldorado Gate vol. 1

anteprima

Formato: **Dreamcast** Casa: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Uscita: **10 Ottobre**

Dopo aver confuso decine di giornalisti e migliaia di giocatori per via della sua particolarissima struttura seriale, la saga di **Eldorado Gate** (precedentemente destinata ad apparire sul defunto Saturn) è finalmente pronta a debuttare in Giappone, dove l'uscita del primo volume è ormai imminente. I tre episodi contenuti nel GD-ROM saranno intitolati rispettivamente "Awakening Gomez", "Kanon's Trials" e "Thief Daughter Radia" e saranno incentrati sulla ricerca di un gioiello chiamato Ogre Stone, descritto nella storia del gioco come la pietra magica utilizzata in tempi antichissimi per la cacciata del dio malvagio Raijin. Ciascuno dei tre episodi raccolti nella prima uscita potrà essere completato in meno di tre ore, a quanto pare, e il sistema di gestione delle battaglie sarà costruito intorno ad una struttura estremamente semplice che non prevedrà neanche l'accumulazione dei classici punti esperienza, da sempre alla base dei giochi di ruolo di origine nipponica. **Eldorado Gate**, che si avvarrà del character design del geniale Yoshitaka Amano e delle sceneggiature del team Flagship (a cui si devono le trame di **Resident Evil 2** e **Onimusha**), supporterà l'accesso ad internet per la consultazione delle informazioni e dei gruppi di discussione localizzati su un apposito sito; a partire dal secondo volume della serie, inoltre, sarà possibile utilizzare lo stesso sito come fonte di nuovi oggetti da scaricare e poi acquistare nei negozi disseminati all'interno del gioco.

Midtown Madness 2

anteprima

Formato: **PC** Casa: **Microsoft** Sviluppatore: **Angel Studios** Uscita: **Autunno 2000**

Midtown Madness si era distinto nell'asfittico panorama dei giochi di guida arcade su PC grazie ad una valida realizzazione tecnica e ad un gameplay che grande libertà lasciava al giocatore. Tale attributo è stato notevolmente potenziato nel seguito (che presenta non poche analogie con **Driver**) a partire dagli scenari, rappresentazioni di vere città, e da alcune modalità di gioco che, accanto alla tipica gara a check point, offrono anche una serie di missioni specifiche. Tra queste, il "Crash Course Mode" permetterà di scegliere tra 2 differenti carriere: la prima, nei panni di un tassista londinese, la seconda, ben più movimentata, nel ruolo di uno stuntman sulle strade di San Francisco. Da quanto traspare dall'ultima versione dimostrativa visionata, le città paiono realizzate con un buon grado di fedeltà, così come grande attenzione è stata riposta nei movimenti e nel comportamento del traffico "normale", rispettoso di semafori e precedenze. Il modello di guida punta tutto sull'immediatezza dell'azione, ma è capace di offrire piacevoli varianti, portando il giocatore al volante di camion o mezzi ancora più pittoreschi quali i bus londinesi a due piani. **Midtown Madness 2** introduce nei racing game fruibili in multiplayer un'interessantissima e, per il genere, innovativa componente collaborativa: accanto alle tipiche sfide per il podio, infatti, sarà presente un'intrigante modalità "Guardie e Ladri", in cui una squadra tenterà di effettuare un colpo e rifuggire nel proprio "covo", mentre un altro gruppo di giocatori si occuperà di pattugliare la zona ed eliminare a sportellate eventuali malfattori. La grande libertà offerta dalla possibilità di guidare a proprio piacimento in scenari urbani, unita ad un'altissima dose di frenesia garantita dalle esotiche modalità di gioco offerte, potrebbero fare di **Midtown Madness 2** un'esperienza arcade elettrizzante.

Grand Prix 3

recensione

Formato: **PC** Casa: **Hasbro Interactive** Sviluppatore: **Geoff Crammond/Microprose**

È stato atteso per 5 anni. Non solo, incredibile in tempi in cui la vita media di un prodotto videoludico stenta a raggiungere il mese, il suo predecessore è stato giocato per tutto questo tempo. Ora che la confezione di **Grand Prix 3** ammicca dagli scaffali, gli animi di critica e pubblico si sono infiammati, tra lodi entusiastiche e atroci delusioni.

A scanso di equivoci, **GP3** offre una versione al passo coi tempi di un titolo quasi perfetto. Questo però, è stato anche l'argomento che ha scatenato le più feroci polemiche: tanta attesa può dirsi appagata solamente da un pesante ritocco all'apparato cosmetico e il supporto delle schede acceleratrici? Chiunque si sia posto tale domanda, in verità, non ha dedicato molte ore al titolo in questione che, giocato senza i numerosi aiuti alla guida che lo rendono sicuramente più immediato (tra cui auto indistruttibile, marcia consigliata o automatica, correzione di frenata, accelerazione e sterzata) richiede moltissimo tempo per essere assimilato pienamente, anche da chi era già un discreto pilota in **GP2**.

Oltre alla grafica enormemente migliorata – tipico test per ogni titolo di F1 è Montecarlo, mai come ora capace di regalare il feeling di un circuito urbano, con i palazzi che sembrano piombare addosso al giocatore quando sprigiona tutta la potenza del motore nei pochi tratti in cui è dato di farlo – l'altra novità che salta all'occhio è l'implementazione delle condizioni metereologiche. Questa non rappresenta una semplice variante cosmetica (sebbene l'effetto di riflessione dell'asfalto e il progressivo scurirsi del cielo siano davvero mozzafiato). Al contrario, la fisica dei mezzi sul bagnato cambia completamente e restituisce in maniera ottima l'impressione di dover guidare "in punta di dita", come tante volte è capitato di sentir commentare durante i gran premi segnati dal mal tempo. Questa sensazione è maggiormente amplificata nelle gare in cui, come nella realtà, l'asfalto in alcuni tratti sia inzuppato e in altri appena umido o asciutto: in tali frangenti, oltre a scegliere un'opportuna tattica ai box (dove i meccanici, tristemente, sono rimasti bidimensionali), la differenza dei due stili di guida dimostra tutta la sua consistenza, costringendo il giocatore ad adattare il proprio comportamento in continuazione, tirando a manetta nei punti più asciutti, e seguendo alla perfezione le traiettorie in quelli bagnati, che, con il progressivo passaggio delle vetture, tendono ad asciugarsi. La fisica dei mezzi è stata riveduta in base anche alle differenze presenti tra i bolidi del '94 e gli attuali (del '98, in realtà) costringendo anche gli utenti più esperti a lunghe sessioni di prova e all'attento studio delle dettagliatissime telemetrie, alla ricerca dell'assetto perfetto, cosa che i più pigri delegheranno ad una breve ricerca su Internet. Infatti, sebbene la modalità multiplayer sia disponibile solo tramite LAN, per soddisfare qualsiasi desiderio e ovviare a qualunque difetto possa essere riscontrato dai giocatori più esigenti (pendenze di alcuni tratti dei circuiti non corrispondenti alla realtà, cockpit tutti uguali, effetti dell'impatto con i muretti non sempre autentici) il giocatore può contare sul supporto di una comunità virtuale seconda solo a quella di **Half-Life** o **Unreal**, senza dover aspettare i già annunciati **GP4** e **GP5** (nella speranza che l'infittirsi della serialità non corrisponda ad uno sprofondamento della qualità).

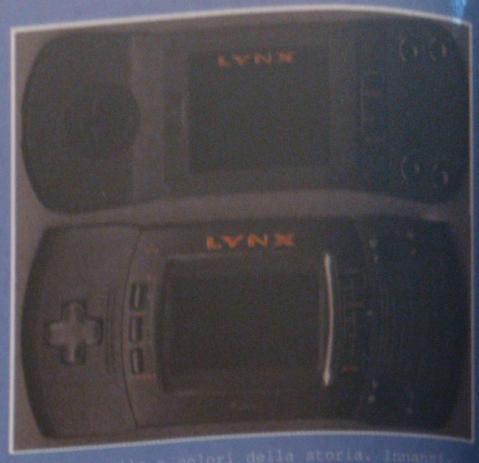
Bottomline: Grand Prix 3, come detto in apertura, è il miglioramento di un titolo quasi perfetto e pertanto ancora più vicino al traguardo finale del simulatore definitivo di monoposto. Capolavoro, quindi, ma non per tutti: chiunque trovi **GT** un po' troppo simulativo dovrebbe stargli ben alla larga, mentre chi ama la Formula 1 e ricerca grande realismo si precipiti ad acquistare il gioco e rinunci ad una vita sociale.

GP3 ADD-ON

Durante il recente ECTS expo, Hasbro ha annunciato di essere intenzionata a rilasciare per novembre un add-on per **Grand Prix 3**. Tra le caratteristiche, ancora da confermare, dovrebbe figurare l'aggiornamento integrale alla stagione 1999, comprensivo di piloti, macchine e tracciati. Anche la fisica dei mezzi pare sarà rivista in funzione delle reali prerogative tecniche dei bolidi della scorsa stagione, mentre per una versione ufficiale di quelli attuali si dovrà attendere **GP4**, previsto per il prossimo anno.Inoltre, pare che l'espansione aggiungerà la presenza della safety car, le penalità di Stop and Go e, soprattutto, il supporto per il gioco in multiplayer via Internet. Quest'ultima modalità rappresenterebbe sicuramente la classica ciliegina sulla torta ma, in attesa di comunicati più precisi a riguardo, è da considerarsi come semplice "voce di corridoio". Per ora...

Retrogaming

Surfing the Silicon Valley



Nel mio ultimo articolo ho parlato dell'Amiga e dei suoi progettisti hardware, i surfisti californiani che hanno trasformato in realtà il computer dei loro sogni. Questo gruppo di progettisti non si è però fermato qui: dopo aver lavorato a lungo sull'hardware Amiga ha difatti progettato anche altri due sistemi ben conosciuti, l'Atari Lynx e il 3DO.
Proprio di questi due sistemi e del loro interessante sviluppo vi parlerò in questo articolo. Pian piano estromessi dalla Commodore, i progettisti, tra cui Dave Needle e R.J. Mical, si ritrovarono sempre meno coinvolti nello sviluppo della piattaforma Amiga. Con ogni probabilità il futuro da loro prospettato per il computer era molto diverso da quello deciso invece dalla Commodore che ormai era proprietaria a tutti gli effetti del sistema e dunque padrona del suo destino. Difatti, a parte i primissimi modelli, i successivi computer Amiga vennero progettati da un team molto diverso da quello originario: probabilmente i nuovi progettisti fecero molti errori in fase di progettazione proprio perché non avevano capito quella che era la filosofia alla base del progetto Lorraine e, forse perché non ne conosceva appieno le sfaccettature.
Subito dopo essere usciti dalla Commodore, il gruppo, pur continuando a supportare la sua precedente creatura, iniziò a lavorare su un nuovo progetto: una avveniristica console portatile dotata di schermo LCD a colori. Il progetto venne fin dall'inizio finanziato dall'allora famosa software house americana Epyx (famosa per titoli come **Summer Games**, **Winter Games** e **California Games**). In seguito al crollo del mercato dei videogiochi e della sempre maggiore concorrenza nell'ambito del mercato del software ludico, questa società aveva già da alcuni anni iniziato a differenziare i suoi investimenti puntando anche su progetti alternativi: tra questi c'era anche la progettazione di hardware. Grazie ai soldi della Epyx, il lavoro sulla progettazione di questo sistema, il cui nome era all'epoca Handy, iniziò nel 1987 e venne portato a termine in poco più di un anno.
Ben presto però la Epyx si ritrovò in difficoltà economiche e decise di vendere i diritti dell'Handy, ormai in avanzato stadio di progettazione, e dei giochi prodotti per lo stesso, all'Atari della famiglia Tramiel. La società di Sunnyvale era da tempo alla ricerca di un nuovo prodotto da lanciare per cercare di tornare in auge nel mercato delle console. La trattativa si concluse in breve tempo (nel disappunto generale dei progettisti), ma, per la cronaca, nonostante la trasfusione monetaria, dopo pochi mesi la Epyx fallì lo stesso.
Con una nuova iniezione di fondi da parte della società di Sunnyvale, lo sviluppo fu velocemente terminato e la console fu presentata nel 1988 ad una fiera del settore con il nome di Atari Lynx. Insieme ad un prototipo ormai pressoché definitivo della macchina, vennero presentati anche diversi giochi la gran parte dei quali erano titoli con copyright della Epyx: tra questi anche **California Games** che divenne il primo titolo ufficialmente commercializzato per il sistema. La console era decisamente potente, non tanto per il suo processore centrale, un 6502, preferito all'ultimo momento al 68000, quanto per i coprocessori Mikey e Suzy. Il primo integrava il 6502, il chip sonoro (che, pur non essendo estremamente potente era in grado di produrre un sonoro migliore di quello del Gameboy) e il controller per lo schermo LCD. Suzy, invece, era in pratica il processore grafico: deputato alla produzione dei molteplici effetti grafici che caratterizzavano il Lynx (scaling e distorsione in particolare), integrava anche il blitter ed il coprocessore matematico.
Il primo kit di sviluppo software per Lynx fornito ai programmatori era basato sull'hardware Amiga che era ovviamente considerato dai progettisti il sistema di sviluppo ideale. Inizialmente gli sviluppatori si trovarono nella paradossale situazione di dover creare giochi per un sistema targato Atari su un computer targato Commodore (all'epoca il principale concorrente dei Tramiel!). In seguito, forse proprio per eliminare questo paradosso, l'Atari distribuì kit di sviluppo basati sull'Atari ST ed infine su PC. Al momento del lancio negli Stati Uniti, il sistema vendette molto bene nonostante la concorrenza del Gameboy (dominatore del mercato da allora fino ai nostri giorni), ma in breve tempo le vendite rallentarono vistosamente. In seguito venne lanciato anche in Europa con discreti risultati ed infine in Giappone dove però venne pressoché ignorato dal pubblico. La concorrenza del portatile Nintendo non può comunque essere considerata la sola ragione dell'insuccesso della prima console portatile a colori della storia. Innanzitutto bisogna considerare la mancanza di giochi: al lancio erano disponibili sei titoli, un buon numero, ma per vederne altri bisognò aspettare più di un anno! Principale motivo era la mancanza di programmatori che conoscessero a sufficienza il sistema: tutti i giochi disponibili al lancio erano stati programmati proprio dagli stessi progettisti hardware.
A questo va aggiunto anche l'eccessivo costo del sistema che, a parte l'alto prezzo iniziale, era anche esoso nel consumo energetico: sei pile stilo duravano poco più di due ore contro le 30 ore abbondanti del Gameboy.
Nonostante tutti questi problemi il sistema continuò a rimanere sul mercato e dopo un paio di anni iniziò a diventare competitivo anche grazie alla commercializzazione del Lynx 2, un modello ridisegnato, più economico e con una durata di pile più che raddoppiata.
Nonostante il nuovo modello e i numerosi giochi usciti, la fine del sistema si avvicinava a causa della concorrenza: ormai da tempo sul mercato c'era anche il Game Gear, meglio supportato in termini di software.
A dare il colpo di grazia definitivo, ci pensò però l'Atari stessa che decise di dirottare tutti i suoi investimenti verso la sua nuova console, il Jaguar e decise di sospendere la produzione del portatile.
Tornando a parlare dei suoi progettisti, il team di sviluppo del Lynx aveva lasciato ormai da tempo l'Atari la quale, peraltro, non sembrava molto interessata a trattenere il duo in ogni caso ben poco interessato a legarsi alla famiglia Tramiel. (Il Lynx rimane ancor oggi molto apprezzato ed escono giochi inediti prodotti non solo da amatori, ma anche da società tra cui la più famosa è la Telegames.)
Di nuovo liberi, Needle e Mical cominciarono a lavorare su un nuovo progetto hardware: questa volta la loro ambizione era quella di creare il sistema di videogiochi definitivo, quello che nelle loro intenzioni sarebbe dovuto diventare il sistema standard per tutte le società del settore. Questo nuovo progetto, come tutti gli altri decisamente ambizioso, nacque con il nome di Opera. Con in mente questo nuovo sistema, il duo fondò una società, la New Technology Group (NTG) e, grazie ad alcuni auto-finanziamenti, il lavoro iniziò nei primi anni '90.
Le voci su questo progetto iniziarono ben presto a circolare e, tra gli interlocutori interessati, il primo a farsi avanti fu Trip Hawkins, all'epoca CEO della Electronic Arts. Il primo incontro di un certo rilievo avvenne qualche settimana dopo i primi contatti: Needle e Mical portarono con sé il primo prototipo del sistema in una valigetta ventiquattrore. Fortunatamente, nonostante il viaggio aereo, il fragilissimo prototipo arrivò tutto d'un pezzo e la presente

a cura di fabrizio pedrazzini

zione del sistema avvenne senza intoppi riscontrando un notevole successo.
In breve Rawkins iniziò a contattare ed a coinvolgere nella formazione di una nuova società diversi nomi importanti: oltre alla EA, c'erano il gruppo Matsushita (gigante giapponese dell'elettronica, proprietario di marchi quali Panasonic e Technics) ed il colosso americano delle telecomunicazioni AT&T.
Tre gruppi, insieme ad altri investitori ed alla NTG stessa, costituirono una nuova società chiamata 3DO allo scopo di sviluppare il sistema, ora identificato con lo stesso nome della neonata società. La sigla 3DO fu scelta dallo stesso Trip per essere in assonanza con le parole Audio e Video (3DO si legge infatti three-di-o). Basato su un processore Risc, l'ARM 60, la piattaforma aveva come punto di forza i coprocessori in grado di produrre una grafica all'epoca senza rivali. In particolare il 3DO fu il primo sistema in grado di produrre grafica tridimensionale con tutta una serie di effetti oggi comuni, ma all'epoca inediti: texture mapping, gouraud shading, ecc. Fin dall'inizio fu chiaro che il sistema era decisamente superiore alla concorrenza rappresentata dal nuovo Atari Jaguar e dagli ormai invecchiati Megadrive e Super Nintendo. La 3DO Company decise di vendere la licenza di produzione dell'hardware, oltre che del software, a tutte le società che ne avessero fatto richiesta. In cambio, le società licenziatarie si impegnavano a pagare delle royalties per ogni sistema venduto. Ben presto diverse società acquisirono la licenza per produrre le loro versioni del sistema: oltre alla Panasonic ed alla AT&T aderirono al programma anche Samsung, Goldstar, Toshiba, Sanyo e Creative Labs (che produsse per breve tempo una scheda, la 3DO Blaster, che inserita in un PC permetteva di utilizzare il software prodotto per il 3DO). Altre società si vociferava fossero interessate, ma a queste non se ne aggiunsero altre.
Il programma di gestione dell'hardware del 3DO era analogo a quello concepito da Philips e Sony per il CD-I parecchi anni prima, ma a differenza di quest'ultimo il 3DO ebbe un maggiore consenso da parte delle industrie del settore pur non raggiungendo i livelli di successo inizialmente auspicati. La Panasonic fu ovviamente pioniera nel presentare ed in seguito distribuire il primo modello, l'FZ-1: questo fu inizialmente distribuito negli USA ed in seguito anche in Giappone, Estremo Oriente ed Inghilterra.
Il prezzo dell'unità, dotata di un design poco curato e di un fragile lettore CD-ROM a caricamento frontale, fu inizialmente troppo alto e la disponibilità di giochi nel momento del lancio molto limitata: questi fattori resero problematico il lancio che si rivelò un sostanziale insuccesso.
In seguito le cose migliorarono: la distribuzione di modelli marchiati Goldstar in USA ed Europa e del modello prodotto dalla Sanyo in Giappone permisero un livellamento dei prezzi verso il basso. Contemporaneamente iniziavano ad uscire i primi giochi di qualità prodotti per lo più dai team interni alla Panasonic e da società USA come Electronic Arts, Interplay e Crystal Dinamics. Molti erano indubbiamente impressionanti dal punto di vista grafico e per questo incantarono la stampa specializzata. Il sistema però non ingranava come ci si aspettava: la concorrenza di Playstation e Saturn, maggiormente supportate dalle software house più importanti, rendeva il futuro della piattaforma ancora più incerto. L'AT&T decise di vendere la sua quota nella società subito dopo aver abbandonato ogni progetto di commercializzazione di un proprio modello (decisione presa anche da Samsung e Toshiba). In seguito anche l'Electronic Arts vendette la sua quota lasciando il supporto del sistema solo a 3DO Company, Panasonic, Goldstar e ai pochi sviluppatori che vi avevano investito parecchio. Per cercare di contrastare la concorrenza, la Panasonic commercializzò un modello economico, l'FZ-10 che divenne ben presto il più venduto. Contemporaneamente iniziò ad acquistare, a suon di dollari e yen, le licenze per produrre giochi importanti tra cui **Super Street Fighter II Turbo** per il quale venne anche prodotto un joypad apposito.
Purtroppo, nonostante gli sforzi, il sistema nulla poté contro lo strapotere di Sega e soprattutto Sony, e nel giro di breve tempo sparì dal mercato.
Quello che più fa impressione è il modo con cui ciò avvenne: improvvisamente! Da un mese all'altro Panasonic, Goldstar (oggi nota come LG Electronics) e le varie software house che ancora stavano producendo titoli per il sistema, smisero di supportarlo nonostante il parco macchine fosse ancora considerevole.
Da tempo ormai si parlava di un successore del 3DO, chiamato in codice M2. Su questo sistema lavorarono per breve tempo anche Needle e Mical prima di essere messi da parte per l'ennesima volta! L'intero progetto M2 fu in seguito acquistato dalla Matsushita mentre la 3DO Company si trasformò in una società dedita alla sola produzione di software. L'avveniristico M2 non vide mai la luce per l'ormai troppo forte ritardo della tecnologia nei confronti della concorrenza: di poco più potente di un Nintendo 64, il sistema sarebbe ben presto diventato obsoleto in seguito all'ormai vicina commercializzazione di Dreamcast e PS2. Che successe però ai nostri due eroi? Sia Morse che Needle, dopo aver lavorato per breve tempo sul progetto M2, hanno in seguito lavorato come consulenti per diverse società del settore. Pur non essendo escluso che prima o poi possano tornare all'attacco nel campo dell'hardware, più passa il tempo, più questa eventualità diventa improbabile: ormai il mercato delle console è saldamente in mano a grosse società specializzate o a colossi dell'elettronica e dell'informatica. In queste condizioni è sempre più improbabile che un piccolo gruppo di progettisti possa riuscire a lavorare, senza appoggi forti, ad un progetto in grado di sfondare.
Purtroppo la fortuna non è mai stata dalla parte di questi intraprendenti progettisti: a parte il successo dell'Amiga (che in pratica fu però tale solo in Europa), sia il Lynx che il 3DO fecero una brutta fine nonostante la loro indiscussa qualità. I motivi di questi insuccessi sono chiari: un pizzico di sfortuna, la concorrenza meglio attrezzata e supportata oltre alla scarsa cura ed esperienza nel marketing e nella gestione del prodotto da parte delle società che acquistarono i progetti di Mical e Needle. Secondo il mio parere però, dietro a questi insuccessi c'è anche qualcos'altro. Penso sia importante considerare un altro elemento: cioè quella che io considero la troppa presunzione di questi uomini indubbiamente geniali e preparati. Volendo fare tutto da soli forse hanno esagerato. In effetti, pur essendo tecnologie interessanti e piene di potenzialità, furono tutte decisamente troppo complicate per coloro che non ci avevano lavorato in fase di progettazione e, almeno limitatamente al 3DO, forse troppo in ritardo con i tempi (il 3DO appena uscito era indubbiamente meno potente dei primi prototipi di Saturn e PlayStation che erano già stati presentati agli sviluppatori). Forse, se fossero stati parte di un team di progettisti meglio supportato, i loro prodotti sarebbero riusciti a sfondare: purtroppo l'anima ribelle dei nostri amati surfisti si è fatta sentire anche qui. Pur di non legarsi troppo ad una società, nell'ostinato tentativo di restare indipendenti e dunque liberi di creare ciò che volevano, sono rimasti vittime di un mercato ormai non più in mano ad idealisti geniali ed appassionati, ma ormai guidato da freddi uomini di marketing! E c'è da dire che con questi non andarono fondamentalmente mai d'accordo: se così non fosse stato però, forse non avrebbero mai ideato l'Amiga, il Lynx, il 3DO e, sia noi appassionati che l'industria del settore saremmo stati decisamente più poveri... sia di idee che di miti!

P.S. Colgo l'occasione per fare un'errata corrige al precedente articolo: l'Amiga 1200 non era basato sul Motorola 68030 ma sulla precedente versione: il 68020. Ringrazio tutti coloro che mi hanno fatto notare l'errore, dovuto ad un battitura troppo affrettata!

Game Development

Il Game Designer: parte seconda

Game Concept – parte prima

a cura di adriano avecone

Dopo aver analizzato le caratteristiche generali della figura del Game Designer, questo mese ci occuperemo di un elemento fondamentale per lo sviluppo di un videogioco, ovvero il Game Concept. Esso rappresenta la prima tappa nel processo di sviluppo di un videogioco. Si tratta di un passaggio molto delicato che può influire direttamente sulla qualità e sui tempi di realizzazione. Ciò può risultare decisivo sul successo commerciale del prodotto.

IL CONCEPT

Con il termine "Game Concept" si è soliti indicare l'idea alla base del gioco che si sta per creare. Esso deve comprendere tutto ciò che può risultare utile nel definire, in linea teorica, le caratteristiche del game che sarà realizzato. Il Game Designer ha grandi responsabilità nello sviluppo del concept. Il suo ruolo è di progettare un videogioco che sia interessante, attraente e che possa raggiungere il maggior numero possibile di persone. Ciò può avvenire partendo da un'idea originale o direttive dettate da scelte di marketing. La realizzazione di un concept originale costituisce un momento di estrema difficoltà, che richiede dosi massicce di creatività, esperienza e fantasia. Ad esempio, la concezione di pietre miliari come Populous o **Civilization** costituisce un traguardo così alto da rendere immortali i loro creatori. Realizzare l'ennesimo clone di **Tomb Raider** o di **Quake**, invece, richiede uno sforzo creativo prossimo allo zero, ma un'articolata ed attenta gestione della meccanica e delle caratteristiche di gioco.

L'IMPORTANZA DEL CONCEPT

Nella maggioranza dei casi, il concept racchiude una buona metà del valore qualitativo di un videogioco. Se esiste un'idea valida di base essa deve essere corredata da una realizzazione tecnica efficace e da un esaustivo studio di giocabilità. Volendo usare un paragone cinematografico, il concept è assimilabile al soggetto ed alla sceneggiatura, la realizzazione tecnica alla regia ed il tuning del gameplay al montaggio ed alla postproduzione.

Un buon concept può rappresentare il fattore del successo di un game. La storia dell'entertainment elettronico è ricca di ottimi lavori basati su concept non originali. Un esempio è costituito dalla fortunata saga di **Resident Evil**, che deriva direttamente dall'evocativo **Alone in The Dark**. Ma si ricordano anche tanti pessimi giochi con un'idea innovativa alle spalle.

Nei decenni passati le limitazioni hardware delle macchine da gioco spingevano gli sviluppatori alla ricerca di idee sempre più ardite ed innovative. Capolavori senza tempo come **The Sentinel**, **Marble Madness** ed **Another World** erano frutto di tale tendenza. Le sempre maggiori capacità hardware delle macchine attuali e la mercificazione spinta dei videogiochi hanno determinato un appiattimento della creatività pura. Il fenomeno sempre più evidente dei "seguiti" testimonia la poca volontà di rischiare delle case produttrici. D'altra parte l'aumento esponenziale dei costi di realizzazione (**Onimusha** di Capcom ha richiesto 10 milioni di dollari) spinge i produttori a percorrere "strade sicure".

Ma in questi casi il ruolo del Game Designer non è affatto ridimensionato. Se prima il suo lavoro consisteva nel formulare un concept "as is" ed una meccanica di gioco che, alla luce dei complessi prodotti attuali, potrebbero sembrare ormai semplicistici, adesso la figura del creativo deve confrontarsi con un'infinità di problematiche aggiuntive. Concepire e disegnare i dettagli di un'opera della complessità di **Final Fantasy VIII** o di **Resident Evil Code Veronica** (due prodotti dal concept non certo innovativo) è un lavoro che può rendere necessario l'impiego di un intero team di creativi ed esperti nel campo.

STRUTTURA DEL CONCEPT

Il primo passo da effettuare nella stesura di un concept è la scelta del tipo di gioco da realizzare. Molto spesso, in softco già costituite ed operanti, tale aspetto è stabilito dalla produzione o dal settore marketing. Il Game Designer, in questi casi, riceve precise direttive prima di iniziare il proprio lavoro, e deve attenersi rigidamente ad esse. Ciò non rappresenta un freno alla sua creatività, ma un indirizzo operativo per il proprio lavoro. Tutti gli elementi che costituiscono il gioco vero e proprio, la meccanica ed il gameplay restano frutto della creatività e dell'inventiva dei designer.

Esistono però anche realtà "sommerse", ovvero team di sviluppo in cerca di supporto da parte delle softco. In questi casi non si è vincolati da limitazioni di alcun tipo, almeno finché il lavoro non sarà presentato ai finanziatori. Spesso queste realtà rappresentano una fucina per i nuovi talenti del mondo del videogame.

Il primo passo nella stesura di un game concept è determinare, grossomodo, il genere del videogioco da realizzare. Solo in un secondo tempo sarà possibile mettere a punto fattori come trama, ambientazione, storia e personaggi. Ad esclusione di pochi geniali casi, la quasi totalità dei videogiochi è assimilabile ai generi classici dell'intrattenimento elettronico. Nella storia dell'entertainment non sono rari, però, i giochi che hanno stabilito o ridefinito i canoni di un genere. Senza andare troppo indietro negli anni, basta pensare all'impatto che i first person shooters, derivati dal mitico **Doom**, hanno avuto sulla scena videoludica, o al recente successo mondiale degli atipici rhythm games. A meno di non essere un autore così fortunato e geniale, il gioco sarà comunque assimilabile ai generi fondamentali. Con un po' di approssimazione, proviamo a riassumere le principali categorie videoludiche in Action, Strategy, Sport, Adventure/Action Adventure, RPG, Simulation, Puzzle, Atipici.

Action

Si tratta di tutti i videogame, dai picchiaduro agli sparatutto, in cui l'azione pura, la frenesia e l'adrenalina hanno il sopravvento sul resto. Si tratta della categoria forse più diffusa, nel presente e nel passato, per numerosi motivi. Tra questi citiamo, ad esempio, una difficoltà realizzativa relativamente modesta ed una struttura di gioco di rapida e sicura presa. Punti forti degli action game sono l'immediatezza dei controlli, il ritmo frenetico e la meccanica

di gioco abbastanza semplice. In questo genere di giochi uno dei principali fattori di coinvolgimento è costituito dal timing. Le azioni vincenti sono quelle che richiedono un intervento tempestivo e preciso. Gli Action Games possono essere suddivisi in decine di sottocategorie, dagli shoot'em up (**R-Type**, **Einhander**, **Gradius**) ai first person shooters (il rivoluzionario **Doom** di Id Software, **Quake**, **Half Life**) fino ai fighting games ad incontri (**Tekken**, **Soul Calibur**, **Street Fighter**) ed a scorrimento (**Double Dragon**, **Fighting Force**).

Strategy

In questa categoria sono compresi tutti i giochi in cui l'aspetto strategico, tattico e riflessivo hanno il sopravvento sull'azione pura. E' comunque possibile che vi siano momenti d'azione, anche se di solito non sfrenata. Ragionamento e strategia pura sono elementi fondamentali, così come la previsione delle mosse dell'avversario e la gestione ottimale delle risorse a disposizione. Quest'ultimo aspetto è stato sfruttato in una sottocategoria dei giochi di strategia, ovvero i giochi in cui è necessario gestire risorse e mezzi per uno scopo finale. Ricordiamo nel campo la serie **Sim** di Maxis. Esistono strategy games di ambientazioni molto differenti, ma lo scenario predominante è quello bellico, nel passato (**Warcraft**, **Age of Empires**), nel presente (**Command & Conquer**, **Commandos**) o nel futuro (**Starcraft**, **Tiberian Sun**). Si tratta di un genere molto diffuso su personal computer, grazie a dispositivi di controllo molto adatti (mouse) ed alla possibilità di ottenere risoluzioni video elevate senza flickering. Esistono anche altri strategy games con differenti ambientazioni e motivazioni. Tra questi ricordiamo **Theme Park** dei geniali Bullfrog, **Sim City** di Maxis ed il recente **The Sims**. Tra gli atipici del genere ricordiamo forse il miglior strategy game di ogni tempo, l'immenso **Civilization** del genio Sid Meier.

***Civilization** è uno dei giochi più straordinari mai realizzati. Pur essendo in sostanza uno strategy game, il geniale Sid Meier ha inserito elementi che hanno ridefinito il genere.*

Simulazioni Sportive

I giochi sportivi sono tra i titoli di maggior successo su computer e console. Sin dagli albori (**Pong**, **Track'n'-Field**, **Hyper Sports**) essi sono stati tra i favoriti del pubblico, per l'azione frenetica e coinvolgente, e dei gestori, grazie agli enormi guadagni ottenuti. Le simulazioni sportive sono da sempre presenti su console e computer, e rappresentano spesso i titoli trainanti per le vendite del sistema (**FIFA**, **Winning Eleven**, **Virtua Tennis**). La loro caratteristica è la rappresentazione, in chiave simulativa o puramente arcade, di discipline ed eventi sportivi reali o immaginari. Tra i maggiori fattori di successo del genere ricordiamo la fedeltà allo sport simulato, la completezza delle regole e delle situazioni, il realismo visuale e simulativo. Esistono ormai giochi dedicati ad ogni tipo di sport, dalle Olimpiadi (**Track and Field**, i **Games** di Epyx) agli sport di squadra (**Winning Eleven**, **Madden**, **NBA Live**), dagli sport singoli (**Virtua Tennis**, **Knockout Kings**) a quelli futuristici e fantasiosi (**Speedball**). I games sportivi, se realizzati con criterio, rappresentano un investimento sicuro in termini di vendite. Non è raro ammirare capolavori assoluti in questo genere, e l'enorme potenza delle recenti macchine da gioco darà vita a giochi sportivi sempre più avvincenti e fedeli alla realtà.

***Populous** di Bullfrog è stato uno dei giochi dal concept più rivoluzionario ed innovativo. Parto della mente geniale di Peter Molyneux (ora leader di Lionhead) è stato un enorme successo di pubblico e critica, nonché uno dei giochi più belli di sempre.*

Adventure

Tra i generi più "anziani" del divertimento elettronico, i giochi di avventura hanno subito nel tempo numerose trasformazioni, spesso radicali. Nati in origine come trasposizioni elettroniche di opere letterarie (come per le storiche avventure testuali Infocom), con il tempo hanno acquisito una forte componente visiva (si pensi alle avventure di Lucasfilm e Sierra) e, talvolta, una buona dose di azione arcade (**Resident Evil**, **Metal Gear Solid**, **Tomb Raider**). Un adventure game moderno è caratterizzato da un aspetto visivo molto curato e realistico, da una trama di livello hollywoodiano e da una sezione sonora di qualità cinematografica. I tempi delle evocative avventure testuali è lontanissimo, ed i prossimi tempi porteranno sui nostri monitor veri e propri film interattivi (**Metal Gear Solid 2**). Gli adventure games sono una categoria videoludica in cui il ragionamento e la logica pura sono i fattori principali per il successo. Essi sono basati su una serie di enigmi, di diversa difficoltà e natura, la cui risoluzione progressiva porta allo sviluppo della storia/trama e quindi alla risoluzione del gioco. Recentemente le avventure "tradizionali", le cosiddette "punta e clicca", sono un sottogenere caduto un po' in disuso in favore degli action adventure. Questi ultimi, miscelando trama, storia ed enigmi propri degli adventure ed azione, ritmo e frenesia tipici degli arcade, sono riusciti a conquistare una larghissima fetta di pubblico (survival horror game e tactical espionage action game).

NEXT MONTH

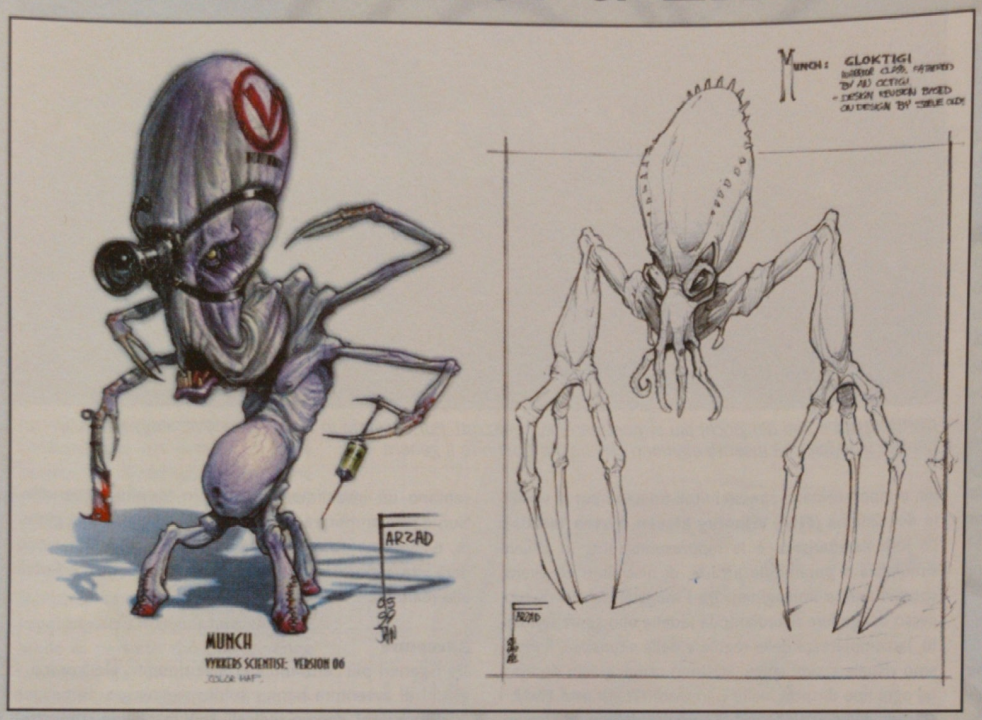
Nel prossimo appuntamento con **Game Development** ci occuperemo degli altri generi videoludici (RPG, Simulation, Puzzle e Atipici) e studieremo le varie visuali di gioco, il secondo passo da affrontare nella stesura del concept. Inoltre scopriremo come si realizza il level design, elemento indispensabile per una giocabilità vincente.

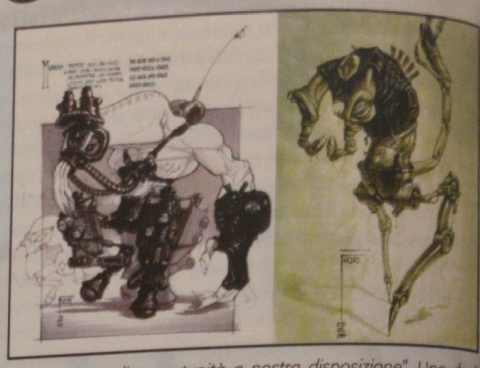
GameDesignDiary

feedback: gamedev@tin.it

Part Eight:

The Work of a Lifetime





a cura di paulo'connor
Senior Game Designer

Una delle amare verità del mondo dei videogiochi è che bisogna lavorare anni per creare un prodotto la cui "vita" nei negozi sia misurabile in mesi, se non addirittura in settimane. Con il lancio di nuove piattaforme ogni paio d'anni e una miriade di titoli in costante uscita, sono davvero pochi i giochi in grado di eludere la moda del momento ed essere classificati come veri classici - ovvero quei giochi che giustificano il fatto di rimanere affezionati a una vecchia console solo per poter giocare a questo o quel titolo.

Al ritmo con cui vengono lanciati nuovi prodotti al giorno d'oggi, sarebbe facile dimenticarsi della qualità e buttare fuori molto più semplicemente un titolo ogni quattro mesi. Ecco perché Farzad Varahramyan, il Production Designer di Oddworld, è così speciale: Farzad non è interessato a realizzare qualcosa che ci sia oggi, ma che domani sia già un lontano ricordo. *"Si impara un sacco circa l'etica del lavoro e la pazienza, vedendo le cattedrali che sono state costruite nel corso dei secoli"* afferma Farzad, un iraniano cresciuto proprio in Italia, e trasferitosi successivamente negli Stati Uniti e in Canada, prima di arrivare in California e unirsi ad Oddworld Inhabitants. *"Solo i pronipoti delle persone che avevano iniziato a costruire l'edificio poterono vedere la cattedrale finita, in tutto il suo splendore"*.

Certo, Oddworld non si occupa di costruire cattedrali, ma stiamo comunque lavorando su un progetto "generazionale", qualcosa che vada oltre la vita di un singolo gioco o sistema: la creazione di Oddworld stesso. Per creare qualcosa che abbia valore nel tempo, ogni parte di un nostro gioco dev'essere come il mattone di una cattedrale: qualcosa che resista alle ingiurie del tempo e che possa sembrare unico anche fra cinquant'anni, proprio come accade adesso. La responsabilità di portare avanti il marchio Oddworld, qualcosa che ci definisca, spetta proprio ai Production Designer di Oddworld.

Ed ecco dove entra in scena Farzad. *"Come Production Designer, sono responsabile dell'aspetto dell'universo di Oddworld, universo in continua evoluzione. Il mio obiettivo principale è quello di tramandare lo stile di disegno 'alla Oddworld' che ho appreso da Lorne. Insieme ad altri tre Designer di estremo talento – Raymond Swanland, Gautam Babbar e Silvio Aebischer – fornisco tutti i disegni, il materiale di riferimento, gli schizzi, i dipinti e le sculture che verranno usate per creare l'universo di Oddworld. Il nostro reparto artistico è più ispirato a quello di qualche studio cinematografico che a quello di qualsiasi altra software house"*.

Ma il lavoro di Farzad va oltre la semplice creazione di creature e ambientazioni per i giochi di Oddworld. *"Potrà sembrare strano ai più, ma stiamo creando una nuova mitologia"* afferma Farzad. Parte di questo processo consiste nel ripensare da zero il ruolo di eroe dei videogiochi. *"In Oddworld ho imparato che non è necessario fare giochi con eroi ed eroine iper-muscolosi e che devono uccidere tutti per creare un'esperienza 'divertente'. Come sostengono sempre Sherry e Lorne, vogliamo che i nostri giochi abbiano anche un certo 'valore nutritivo' oltre ad essere divertenti"*.

Il punto focale di quest'approccio riguarda ovviamente i nostri eroi, Abe (il protagonista dei nostri primi due giochi) e Munch (che debutterà nel prossimo **Oddworld: Munch's Oddysee**). Sin dal principio i titoli di Oddworld sono stati disegnati a prescindere dalle piattaforme videoludiche. PlayStation è stato solo il trampolino di lancio per Oddworld e la relazione fra Abe e la console Sony è identica a quella fra Topolino ed il macchinario che nel 1928 ha permesso di proiettare Steamboat Willie. *"Attualmente ci stiamo concentrando sui videogiochi, ma altri media seguiranno presto"* spiega Farzad. *"L'industria videoludica è ancora molto giovane e ci sono ancora un sacco di zone inesplorate e di opportunità a nostra disposizione"*. Uno degli obiettivi principali di **Oddworld: Munch's Oddysee** sarà quello di catturare un pubblico che vada oltre il semplice gruppo di appassionati di videogiochi. Tutto sta nel raggiungere il nostro pubblico, ovunque esso sia. Negli utlimi anni i mondi immaginari più spettacolari sono stati creati da pellicole cinematografiche, ma Farzad crede che la situazione stia cambiando. *"Questo è un periodo incredibile per lavorare nell'industria dei videogiochi perché è probabilmente la forma di intrattenimento digitale più utilizzata da una percentuale enorme di persone. E' possibile raggiungere un sacco di gente con un semplice videogioco. La tecnologia avanzata delle ultime console, inoltre, permette a noi designer di creare contenuti sempre più ricchi e più interessanti, sapendo che la tecnologia sarà in grado di supportarli"*.

Ma con un pubblico così ampio, si ha la responsabilità di consegnare un prodotto di qualità, sia che si tratti di cattedrali che di videogiochi. *"Quando ho scoperto Oddworld, ho finalmente capito dove avrei potuto inserirmi, artisticamente e dal punto di visto etico"* spiega Farzad. *"Come industria dobbiamo prenderci la responsabilità del contenuto dei prodotti che lanciamo ed io ero decisamente stanco di tutti i giochi zeppi di violenza su cui ero costretto a lavorare"*.

E' una responsabilità enorme, un progetto immenso, troppo grande per una sola persona. Questo significa che Farzad dev'essere un leader, anche se a volte preferirebbe semplicemente ritirarsi nel suo ufficio per disegnare o scolpire. *"A causa dei miei compiti devo rinunciare a molto del tempo che dedicavo al disegno"* si lamenta Farzad. *"Ma questo è compensato da quanto sto imparando grazie al resto del lavoro. Adoro essere parte dello sviluppo creativo dell'universo di Oddworld. Mi piace un sacco anche lavorare sulla parte 'cinematografica' dei nostri giochi e apprezzo l'opportunità di imparare quanto più posso da Lorne e dai nostri direttori tecnici"*.

E' proprio dalla parte cinematografica che Farzad sta avendo le sue soddisfazioni più recenti. *"Abbiamo appena finito alcuni dei filmati introduttivi di **Munch's Oddysee** e sono galattici. Come designer è davvero una soddisfazione vedere altri artisti che non solo portano alla vita i tuoi progetti, ma rispettano il tuo design e riescono addirittura a renderlo migliore di quanto ti saresti aspettato"*.

E' bello che Farzad sia soddisfatto nel vedere che viene realizzata una piccola parte dei progetti di Oddworld... perché il progetto nella sua interezza, proprio come la cattedrale di Farzad, sarà il frutto del lavoro di una vita.

Paul O'Connor
02/08/2000

MOTORCITY.
IL MOTOR SITO.

www.motorcity.it IL MODO PIÙ INTERATTIVO PER SCOPRIRE COSA SUCCEDE NEL MONDO DEI MOTORI.

800 91.00.91
Servizio Clienti

Mettiti al volante di Internet e sgomma gratis su Tiscali Net. Le novità e le idee sono sempre tante. Come Motorcity, la città dei motori sul web, dove puoi avere il preventivo immediato per l'auto dei tuoi sogni, il luogo giusto per essere sempre informati su tutto quello che riguarda i motori: novità, informazioni, consigli, divertimento. Gira la chiave giusta, abbonati subito a Tiscali Net: 1 accesso a 56K o fino a 128K ISDN, 1 casella di posta elettronica e 20MB di spazio per il tuo sito web privato o aziendale. Per saperne di più chiama il nostro Servizio Clienti oppure collegati al sito www.tiscalinet.it

Motorcity

TISCALINET.it

SUPERTRIX

a cura di erikpede

GEKIDO

Livello di difficoltà Hard
Completate la modalità Urban Fighters al livello Normal con tutti i personaggi per sbloccare l'opzione relativa al livello di difficoltà Hard.

Giocare come Gorilla
Completate la modalità Urban Fighters con Travis e Michelle per sbloccare Gorilla in tutte le sezioni del gioco.

Giocare come Kobuchi
Portate a termine la sezione Urban Fighters utilizzando Tetsuo e Ushi per rendere disponibile Kobuchi in tutte le modalità del gioco.

Giocare come Kintaro
Completate la modalità Urban Fighters con Gorilla per sbloccare Kintaro nella sezione Arena Battle, poi completate la modalità Urban Fighters al livello Hard per poter selezionare Kintaro anche nella stessa sezione Urban Fighters.

Giocare come Angela
Portate a termine la modalità Urban Fighters utilizzando Kobuchi per sbloccare Angela nella sezione Arena Battle. Completate nuovamente la modalità Urban Fighters al livello Hard per rendere disponibile Angela anche in questa stessa sezione.

Giocare come Akujin
Completate la modalità Urban Fighters al livello di difficoltà Hard per sbloccare Akujin in tutte le sezioni del gioco.

Costumi alternativi
Completate per tre volte la modalità Urban Fighters al livello di difficoltà Normal, poi tenete premuto un tasto a scelta tra L1, L2, R1 e R2 durante la selezione del vostro personaggio per sceglierne il costume alternativo.

Modalità Shadow Fighter
Semplicissimo: completate la modalità Urban Fighters per una sola volta e otterrete la sezione segreta Shadow Fighter.

Modalità Survival
Completate per due volte la solita modalità Urban Fighters e avrete accesso all'opzione nascosta Survival.

Modalità Team Battle
Completate per tre volte la sezione Urban Fighters e sbloccherete la sfiziosa modalità Team Battle.

Modalità Street Gang Battle
Portate a termine la modalità Urban Fighters al livello di difficoltà Hard utilizzando Kintaro, Angela o Akujin per ottenere l'opzione aggiuntiva Street Gang Battle.

Modalità Deform
Ottenete un numero di punti sufficiente a garantirvi il diritto di aggiungere il vostro nome alla lista dei punteggi migliori, digitate il codice DEFORMANIA e sbloccherete la modalità Deform sulla schermata delle opzioni.

Modalità Skeleton
Fate nuovamente in modo da accedere alla tabella dei punteggi migliori, inserite la password segreta BONECRACK e la modalità Skeleton si renderà disponibile all'interno della schermata delle opzioni.

Arene aggiuntive
Per sbloccare le arene aggiuntive della modalità Arena Battle dovrete completare la sezione Shadow Fighter con i personaggi indicati di seguito.
Arena 2: Gorilla
Arena 5: Kobuchi
Arena 7: Kintaro
Arena 8: Angela
Arena 9: Akujin

COLONY WARS: RED SUN

Password segrete
Portatevi sul menu principale della Stazione e premete in sequenza i pulsanti R2, R2, L2, L2, R1, R1, SEL, SEL per avere accesso al menu segreto denominato Cheat grazie al quale potrete inserire le password riportate di seguito, comprensive di spazi e identiche nella disposizione delle lettere maiuscole e minuscole.
Tutte le navi: **Greyam Beard**
Tutte le armi: **Big Daddy**
Armi secondarie illimitate: **Sly n Devious**
Postbruciatori illimitati: **Jalferezi**
Scudi e scafi illimitati: **Awrate**
Eliminazione del surriscaldamento delle armi: **ROCKWROK**
Evoluzione della nave: **Break and Enter**
Fine della missione corrente: **Quickie**
Selezione della zona: **Move House**
Disabilitazione dei trucchi: **All Cheat Off**

SKY SURFER (PS2)

Lista dei trick
I seguenti trick vanno eseguiti rigorosamente in volo, nello stesso identico modo in cui si effettuano le acrobazie nelle classiche simulazioni di skateboard e snowboard. State attenti soprattutto al tempismo!
Menhouse Surprise: ■, △, ✕.
Scorpion: ●, △, ✕.
Opening Touring Car: ■, ■, ■, ✕.
Tidy Bowl In The Hole: ■, ✕, ●, ✕.
Propeller: ■, △, ✕, ●.
The Plate: △, ✕, △, ✕.
Freefall: △, ✕, ✕, △.
Bending Reed: △, ■, ✕, ●.
Snowball: △, ■, ■, ●.
Avalanche: △, ●, ●, ■.
Burner Speed: ●, ●, ●, ■.
Rolling Barrel Left: ✕, ●, ●, ✕.
Rolling Barrel Right: ✕, ■, ■, ✕.

WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR (USA)

Tracciato Splash Mountain
Ottenete il primo posto nelle nove competizioni in cui è richiesto tassativamente questo piazzamento per sbloccare il tracciato nascosto denominato Splash Mountain.
Giocare come Jiminy Cricket
Per entrare nell'abitacolo della vettura di Jiminy Cricket dovrete raccogliere tutti i pezzi della Firework Machine (macchina per i fuochi artificiali).
Giocare come Ned Shredbetter
Completate con successo il Trophy Challenge per guadagnare il diritto ad utilizzare il personaggio segreto Ned Shredbetter.
Giocare come X.U.D. 71
Per acquisire l'ultimo veicolo nascosto dovrete recuperare tutte le otto fatine disseminate lungo i percorsi Tomorrowland Speedway, Space Mountain, Blizzard Beach, Dinosaur, Pirates of the Caribbean, Jungle Cruise, Splash Mountain (da sbloccare con il trucco precedentemente illustrato), Haunted Mansion e Big Thunder Mountain Railroad.

CODICI ACTION REPLAY

X-MEN: MUTANT ACADEMY (USA)

Energia illimitata (giocatore 1)
800A1E5C B400
Energia illimitata (giocatore 2)
800A2430 B400
Energia al 75% (giocatore 1)
D00A1E5C B400
800A1E5C 8700
Energia al 75% (giocatore 2)
D00A2430 B400
800A2430 8700
Energia al 50% (giocatore 1)
D00A1E5C B400
800A1E5C 5A00
Energia al 50% (giocatore 2)
D00A2430 B400
800A2430 5A00
Energia al 25% (giocatore 1)
D00A1E5C B400
800A1E5C 2D00
Energia al 25% (giocatore 2)
D00A2430 B400
800A2430 2D00
Morte immediata (giocatore 1)
D00A1E5C B400
800A1E5C 0000
Morte immediata (giocatore 2)
D00A2430 B400
800A2430 0000
Accesso alla sequenza finale dopo un solo match
E009F0AC 0000
3009F0AC 0009
Sbloccaggio di tutti i segreti
50000402 0000
800BE56C FFFF
Tempo illimitato
3009EB44 0063
Primo indicatore Super illimitato (giocatore 1)
800A1F38 1400
Primo indicatore Super illimitato (giocatore 2)
800A250C 1400
Secondo indicatore Super illimitato (giocatore 1)
800A1F3A 1E00
Secondo indicatore Super illimitato (giocatore 2)
800A250E 1E00
Terzo indicatore Super illimitato (giocatore 1)
800A1F3C 2A00
800A1F34 1500
Terzo indicatore Super illimitato (giocatore 2)
800A2510 2A00
800A2508 1500
Contromosse illimitate (giocatore 1)
800A1F40 0000
Contromosse illimitate (giocatore 2)
800A2514 0000
Invincibilità (giocatore 1)
800A1F28 0000
Invincibilità (giocatore 2)
800A24FC 0000
Un solo round necessario per vincere (giocatore 1)
D00A1F28 0000
800A1F28 0001
Un solo round necessario per vincere (giocatore 2)
D00A24FC 0000
800A24FC 0001

DRAGON VALOR

Energia illimitata
8008A8CE 001E
Punti magici illimitati
8008A8D2 0014
Punti VAL al massimo
800A30F0 0FFF

GALERIANS

Energia illimitata
801BF824 00C8
Indicatore rosso illimitato
801AF0B4 00C8
Indicatore verde illimitato
801AF0B0 00C8
Indicatore D-Felon illimitato
801AF0B8 00C8
Eliminazione degli AP
801AF0A4 0000
Eliminazione del timer
801AF524 0000

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Energia illimitata
801AACF8 0000
Tempo illimitato per la selezione del personaggio
D00B0036 0682
300B0037 0007
Tempo illimitato durante il match
80103FAC 0000
80103FAE 0000
Diminuzione della durata del match (premere L1, L2, R1 e R2)
D01EF3E2 F0FF
30103FB0 0001
Tempo "Excel" illimitato (premere R1, R2 e SEL)
D01EF3E2 F5FE
801F38D0 0000
D01EF3E2 F5FE
801F38D2 0000
Partenza dall'ultimo livello
D01E6F2E 0000
801E6F2E 0006

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) e-mail: bitworld@libero.it
TEL./FAX039/747171

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA	L.29.000
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.39.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE AIR ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DETECTIVE CONAN	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DE GO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.85.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.85.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUMEN NO TSUBASA	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V3	TEL
RC DE GO	TEL
ROBOT DANDY	L.129.000
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	25/5
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
SQUARE MILLENIUM	TEL
STAR OCEAN 2 STORY	L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	TEL
STRIDER 1&2	L.149.000
SUIKODEN II	L.115.000
TASTUNOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.119.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFILE	TEL
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 5	TEL
CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.	

DVD MENSILE SULVIDEOGIOCHI GIAPPONESI G-PARA MAGAZINE L.69.000

GIOCHI USATI PAL:

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BLU BREKER	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
CROC	L.19.000
DRACULA	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
F199	L.35.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
JUDGE DREED	L.19.000
MEGAMEN X 4	L.19.000
METAL GEAR SOLID	L.29.000
MICROMACHINE	L.19.000
PITFALL 3D	L.19.000
RACING LAGOON	L.29.000
RASCAL	L.25.000
R-TYPE DELTA	L.29.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SILENT BOMBER	L.35.000
SILENT HILL	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR WINDER	L.29.000
STREET FIGHTER ALPHA 3	L.39.000
TEKKEN 2	L.19.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L.29.000
WWF SMACK DOWN	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERSALE	L.279.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRI	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

PLAYSTATION 2

ALL STAR PRO WRESTLING	TEL
ARMORED CORE II	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.179.000
DRIVING EMOTION	L.179.000
CROSS FIRE	TEL
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.189.000
ORPHER	TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	TEL
TEKKEN	L.179.000
MOTO GP NAMCO	TEL
RACE VELK	TEL
RIDGE RACER V	L.179.000
SILENT SCOPE	TEL
SILPHEED	TEL
SKY SURFER	L.169.000
SURFROID	TEL
GRADIUS 3&4	L.159.000
FIFA SOCCER	TEL
WILD WILD RACING	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG, SUPPORT VERTICALL DUAL SHOCK

PS-ONE L.499.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
MAISON IKKOKU	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.85.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
DRACULA X	L.27.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

underworld — everything, **everything**

photek — solaris

st.germain — **Tourist**

bjork — **selma**songs

mbf passa il suo tempo tra San Francisco, Milano e Pineto Calabro. Questa è una delle sue rare fotografie.

narrativa videoludica. divagazioni oziose di un ozioso

Non ho mai particolarmente amato la *Settimana Enigmistica*. Anzi. Provo un fastidio fisico quando mi capita di viaggiare in metropolitana insieme a trentenni impegnati a risolvere l'ultimo caso dell'*ispettore Ulisse*. Mi assale un'analoga sensazione di disgusto se costretto a dividere la spiaggia con procaci fanciulle che alternano la lettura dell'ultimo Bevilacqua [edizione *I Miti* mondadori da cinquemila-e-nove] ad una intensa sessione alle *"Parole Crociate facilitate"*. Detto questo, devo tuttavia pubblicamente confessare la mia insana passione per *Aguzza l'ingegno*, una delle inutili *features* della famigerata pubblicazione. Per chi non sapesse di cosa sto parlando dico solo che al lettore è affidato il compito di individuare le piccole differenze formali che sussistono tra due o più immagini affiancate.

Aguzza l'ingegno è più di un passatempo: è un'ossessione.

Come i *Trasferelli*.

O i videogames, se è per questo.

Questa lunga, trascurabile parentesi per giustificare la decisione di aprire questo spazio con un omaggio al celebre giochino enigmistico. Siete avvertiti: al pari dell'originale, anche questa variante è altrettanto stucchevole. Le regole sono sempre quelle: confrontate i due frammenti che seguono e segnatevi con una Bic nera tutte le differenze. In ogni caso, la soluzione si trova fra un paio di paragrafi. Ai vincitori, ricchi premi e cotillon.

a)

"Scendiamo un sacco di piani mentre la sirena continua ad ululare.

Arriviamo in fondo dove c'è una porta a chiave. Siamo in trappola!

I nostri inseguitori stanno scendendo per le scale. Sentiamo il rumore dei passi che rimbomba nella tromba.

"Forza Sarwar, sfonda questa maledetta porta che si frappone tra noi e la libertà", faccio io.

Sarwar grugnisce un po' e poi carica. Un botto clamoroso e l'indiano rimbalza contro la porta che non pare averne risentito. I bonzi sono solo a due piani da noi.

"Forza di nuovo!" diciamo in coro a Sarwar che si lancia con tutta la forza che ha.

La porta cede sotto il suo peso e noi passiamo dall'altra parte.

b)

"In fondo c'è una porta chiusa a chiave.

Siamo in trappola, porca puttana. I nostri inseguitori stanno scendendo anche loro. Il rumore dei passi rimbomba per le scale.

- Forza, Sarwar, sfonda quella maledetta porta!

L'indiano grugnisce e carica. Niente. La porta non si apre e gli arancioni sono a soli due piani da noi.

A lato dello stipite c'è scolpita nella roccia una domanda: "Come si chiamano i sette re di Roma?"

- Ma che domande fanno? Io non lo so, - dice Livia.

- Io nemmeno, - fa Sarwar.

- Io neanche. Io so i nomi dei cantoni svizzeri, - fa Oswald.

- Lo devi sapere tu, Marco. Veloce. Stanno arrivando, - dice Livia.

- Mostraci la tua cultura. Ne va della nostra vita, - fanno Oswald e Sarwar.

Cazzo! Gli esami non finiscono mai. Mi strizzo le meningi. Vedi a fare sega a scuola cosa succede.

- Allora, sì: Romolo, Numa Pumpilio, Tullio Ostilio, Ancor Marzio, Tarquinio Prisco, Servio Tullio e Tarquinio il...

Il che? Che era? Tracotante? Il...? Il bastardo! Non me lo ricordo.

- Dài, forza! Stanno qui. Forza! – urlano gli altri.

Mi concentro e dico: - il superbo!

La porta, come d'incanto, si apre.

Passiamo dall'altra parte.

Ci siamo?

Muy bien. Ora, come avrete notato, i due brani pur essendo formalmente analoghi, presentano un certo numero di varianti. Queste ultime, tuttavia, possono essere ricondotte ad un'unica matrice.

Sony PlayStation.

Ma che dici, Bittà: nei due frammenti si parla di tutto fuorché di videogiochi! Mindi, ma questo è proprio un maniaco - starete pensando.

Ok, è venuto il momento delle spiegazioni: i due passaggi di cui sopra sono tratti da due versioni del medesimo romanzo, *Branchie*, di Nicolò Ammanniti. La prima – pubblicata dalla romana Ediesse e ormai quasi introvabile - risale al 1994. Quella "riveduta e corretta" è stata estrapolata dall'edizione Einaudi "Stile Libero", annata 1997.

Come si giustificano le differenze formali e stilistiche? Cos'è cambiato in questo lasso di tempo? Di fronte a simili ostacoli, persino uno pieno di risorse come l'ispettore Ulisse brancolerebbe nel buio. Ma noi non ci facciamo intimorire. Già, perché la risposta si trova proprio a portata di mano. È come la lettera rubata di Poe, non la vediamo perché ce l'abbiamo sotto il naso: i videogiochi.

Ammanniti ha semplicemente scoperto PlayStation.

Novantaquattro… Novantasette… *Per mille numeri, Batman, è così!* Sul finire del '94, un prestigiatore di nome Kutaragi ha tirato fuori dal cappello a cilindro un giochino di nome PlayStation. Non c'è trucco, non c'è inganno. Tempo tre anni ed il coniglietto Sony ha conquistato tutti: grandi e piccini, scrittori e lettori.

Appartiene alla prima categoria [quella dei "grandi" e degli "scrittori" oppure dei "grandi scrittori", *fate vobis*] Ammanniti Nicolò, classe '66. *Branchie*[1] è il suo primo romanzo. Il protagonista è Marco Donati, un ragazzo che fabbrica acquari e studia il comportamento dei pesci. Malato di cancro, si trascina abulico da una festa all'altra al seguito di Maria - la spocchiosa fidanzatina - nei quartieri *radical chic* della capitale. Finché gli arriva una proposta curiosa: trasferirsi in India e costruire un gigantesco acquario[2] a Nuova Delhi per una misteriosa signora, Damien. Qui cominciano i guai e gli inseguimenti a metà tra *Indiana Jones* e **Prince of Persia**. Il nostro viene sequestrato da una banda di arancioni, si unisce a un gruppo di musicisti che vivono nei bassifondi della civiltà, è sedotto/abbandonato da una ragazza che vive in un castello e finisce per scoprire un traffico di organi prelevati ad indiani vivi.

In altre parole, ce n'è per tutti i gusti.

Nel romanzo, ogni regola di coerenza logica perde di senso. Il protagonista riceve mazzate su mazzate e qualche riga dopo si rialza come se nulla fosse successo. Proprio come nei videogiochi, i cui personaggi muoiono e risorgono nella frazione di un clic. Ma il videogame è solo uno degli ingredienti di *Branchie*, un vero e proprio calderone in cui l'autore mescola differenti generi, registri e trovate. E come le icone videoludiche, gli eroi di Ammanniti non hanno grande profondità, sono bidimensionali, generici. Ha giustamente rimarcato Francesco Dragosei[3]: *"Qui non si ama, non si odia, non si soffre, non si piange, non si riesce nemmeno a ridere veramente. Siamo in un grande videogioco cartaceo in cui nulla è preso veramente sul serio"*.

Che Ammanniti avesse in mente *Lara Croft* e compagni quando scriveva il suo romanzo lo aveva già capito il critico Garboli. Lo stesso Ammanniti, beninteso, non ne ha mai fatto mistero. Per esempio, in *Stesso Sangue. DNA di una generazione* (minimum fax, 1999) a cura di Luca Beatrice, si legge:

> "A proposito del videogame, soprattutto in *Branchie* l'idea era proprio quella, di riprodurre una struttura simile a quei giochi dove compaiono gli indovinelli e se rispondi giusto passi alla seconda. Un po' come in *Doom* dove se cerchi nelle stanze trovi le armi;in realtà i videogiochi, soprattutto quelli delle ultime generazioni, hanno una grande forza narrativa, ad esempio *Resident Evil* è una storia di zombie molto tesa e talvolta ho addirittura paura a giocarci, devo abbandonare a metà perché mi viene l'ansia" (Nicolò Ammanniti)[4].

Qualche tempo più tardi, durante una trasmissione radiofonica, Ammanniti ha confessato ai suoi intervistatori di essere fuggito in Scozia per terminare la stesura di *Ti prendo e ti porto via* (Mondadori, 1999) perché *"non riuscivo più a smettere di giocare a* ***Tomb Raider*** *e* ***Silent Hill***" (sic).

Ora, anche se molti sono conviriti del contrario, Sony non ha inventato i videogiochi. Esistevano anche nel '94. No, davvero. Ma con PlayStation, il divertimento elettronico si è massificato, ha abbattuto il recinto ed è finito in altri salotti. Come il *blob* dell'omonimo film, la massa glutinosa dei bit ha inglobato tutto quello che ha incontrato - dalla *nu culture* musicale alla letteratura polposa - contaminando interi reparti dell'ipermercato della pop culture. Ammanniti ha portato i videogames sulla carta. Li ha incartapeconiti[5]. *Branchie* incorpora la struttura diegetica di un medium che, è bene ricordarlo, si pone esso stesso come evoluzione della narrativa tradizionale. Cosa sono le prime avventure testuali, ad esempio, se non fiabe ipertestuali? L'artificio dell'indovinello da risolvere o della formula magica per proseguire l'esplorazione, ricorre frequentemente nelle favole (*si pensi all'"Apriti Sesamo"* di *Ali Babà ei Quaranta ladroni*) e nella mitologia greca ed egiziana (*vedi gli enigmi della Sfinge*).

Come hanno dimostrato in modo preciso e puntuale *Fausto Colombo e Ruggero Eugeni*[6], *il divertimento elettronico sintetizza alcune delle istanze della fiction classica, con il valore aggiunto della interattività*[7]. *Negli ultimi anni, l'interscambio e la reciproca influenza tra i due ambiti si è notevolmente*

intensificato. Ora siamo alla vigilia dell'ennesima rivoluzione. Mi riferisco al divertimento elettronico "a puntate" o "webisodico", ultima tappa di un processo di distribuzione seriale della narrativa popolare che ha origine nella prima metà del diciannovesimo secolo.

A quei tempi…

no, la tragica ricostruzione storica no!

…Suvvia, non fate così. Sarò sintetico, schematico, deliberatamente approssimativo. Dunque, attorno al 1830, fanno la loro apparizione le prime macchine da stampa a vapore che consentono di incrementare significativamente l'*output* produttivo – e, per converso, diffusivo - dei quotidiani. Nello stesso periodo, l'espediente di vendere spazi pubblicitari agli inserzionisti innesca una drastica riduzione dei prezzi della merce-giornale, che finisce per essere commercializzata al prezzo simbolico di un *penny*. L'inedita accessibilità al quotidiano da parte di un'utenza tradizionalmente esclusa dall'informazione finirà per ridefinire la natura stessa della società americana e lo stesso concetto di "cultura". Per soddisfare la crescente domanda di una letteratura di facile consumo da parte delle classi meno abbienti, gli editori lanciano i cosiddetti "*story papers*" - vere e proprie riviste mensili che pubblicano novelle a puntate. L'apogeo commerciale di questo tipo di pubblicazioni viene raggiunto tra gli anni quaranta e cinquanta del diciannovesimo secolo. Nel Vecchio Continente, intanto, spopolano i *feuilleton* o romanzi d'appendice e gli albi di storie a puntate ("*penny dreadful*"). Le marche di riconoscimento di questo nuovo genere di letteratura – definita di massa – sono la ripetitività strutturale, l'assenza di sperimentazione linguistica, la convenzionalità delle situazioni narrate. Proprio per questo, vanno a ruba. Il romanzo a puntate, per sua stessa natura, privilegia l'intreccio sulla forma, ricerca deliberatamente il colpo di scena, la sorpresa, l'effettistica anche grossolana. La sorella maggiore del *penny paper* è la *dime novel*, il romanzo da dieci centesimi, che vive il suo momento di massimo successo tra il 1860 e il 1860. Nascono serie a puntate che conquistano un pubblico sempre più affamato di *fiction*.

Nel decennio successivo si impone la formula del settimanale di narrativa a basso costo. È il periodo delle "*libraries*", è l'era di Nick Carter, Frank Merriwell, Frank Reade, Jr e molti altri ancora. Tra il 1900-1920 assistiamo alla genesi delle pubblicazioni *pulp*, come *Argosy*, *Blue Book*, *All-Story*, *Adventure*, che finiranno per dare vita ad un vero e proprio genere letterario, la *pulp fiction*, appunto. La diffusione delle testate "polpose" conosceranno la consacrazione presso il pubblico americano a partire dalla seconda metà degli anni trenta fino alla metà dei trenta. È in questo periodo che appaiono pubblicazioni come *Black Mask*, *Weird Tales*, *Amazing Stories*. I generi più gettonati sono la fantascienza, il fantasy e l'horror. Tra gli anni quaranta e cinquanta assistiamo al trionfo del *mass-market paperback*, del tascabile di massa. Nascono editori specializzati nella produzione di libri a basso e bassissimo costo come Pocket, Avon, Signet, Dell, Gold Medal, Ace, Ballantine. Il successo del *paperback* dura fino agli anni sessanta, quando comincia l'inevitabile declino dovuto, secondo alcuni critici, a fattori esogeni, come la competizione della televisione che sottrae tempo e spazio alla lettura. Si diffonde intanto tra i più giovani una nuova forma di intrattenimento che prende a prestito le atmosfere e le situazioni proprie dei romanzi *fantasy*: gli *RPG* o giochi di ruolo. Contemporaneamente, assistiamo ad un curioso fenomeno. Al tramonto del *mass market paperback* coincide un incremento nelle vendite dei cosiddetti *trade paperback*. A partire dalla seconda metà degli anni settanta si verificano due episodi curiosi: a) nasce il mercato dei videogiochi e b) esplode la mania dei cartoni animati giapponesi. Serie televisive come *Il Grande Mazinga*, *Heidi*, *Candy Candy* e mille altre fanno loro la struttura cadenzata ed episodica propria del romanzo d'appendice ottocentesco, i cui temi e personaggi, per altro vengono saccheggiati abbondantemente[6]. Ne deriva una narrazione fortemente sospesa e dilatata. Negli anni ottanta s'impone la formula degli *spin-off* transmediali e delle *novelization* (l'adattamento letterario di contenuti in origine extra-letterari, come film o fumetti). Si diffonde la formula dei seguiti di romanzi scritti da altri. Appaiono anche i cosiddetti *libri game*.

E qui, per la maiella, dobbiamo aprire una parentesi.

da steve jackson…

Nel 1977, Batham Books dà alle stampe *The Cave of Time*[9] di Edward Packard. Si tratta del primo romanzo interattivo della serie "*Choose-your-own-adventure*" (*You're The Star! 40 Thrilling Endings!* strillava la copertina). L'avventura comincia quando il protagonista, durante un'esplorazione nel Canyon del Serpente, si imbatte nella misteriosa Caverna del Tempo. La curiosità è più forte della prudenza: bastano poche pagine per perdersi negli anfratti e nei recessi della caverna che si rivela essere una vera e propria macchina del tempo di wellsiana memoria. A questo punto - sorpresa - al giocatore viene chiesto di compiere delle scelte di "navigazione" all'interno della storia e della Storia, optando tra le opzioni disponibili.
Per esempio:

> You walk toward one of the cliffs that borders the canyon, seeking shelter from the wind, and notice an entrance to another cave. You are tempted to go inside, but you feel you should keep moving in hopes of somehow reaching familiar country.
>
> *If you enter the cave, turn to page 17.*
>
> *If you continue on, turn to page 18.*

In altre parole, lo sviluppo della storia veniva affidato al lettore. È evidente che la formula del libro interattivo ha portato ad una ridefinizione dei concetti di "trama", "personaggi" e "finale"….
Decisamente più sofisticata dei romanzi di Packard era la serie inglese *Fighting Fantasy*, curata dal duo Steve Jackson-Ian Livingstone e pubblicata in Inghilterra nei primi anni ottanta. La variante inglese presentava una struttura molto più complessa ed una maggiore varietà nella selezione degli itinerari di lettura. I romanzi – commercializzati secondo *routines* produttive di tipo seriale – erano riconducibili ai più noti generi narrativi, scelta evidente già a partire dalla titolazione delle varie collane ("*Lupo Solitario*", "*Oberon, il giovane mago*", "*Grecia Antica*", "*Avventure Stellari*", "*Oltre l'incubo*", "*Detectives Club*", "*Alla Corte di Re Artù*", "*Time Machine*" etc.) e prevedevano una fruizione più complessa – era richiesto, ad esempio, l'utilizzo di un dado, di carta e penna. Una delle più famose resta la serie *Sorcery!*, distribuita in Italia con il nome di Sortilegio dalle Edizioni EL nella collana "Librogame" e diretta da Giulio Lughi. Il primo volume, Le colline infernali, si apriva con queste suggestive parole:

> Stai per iniziare un'avventura epica: la ricerca della Corona dei re. Questo viaggio ti porterà ad Analand, la tua patria, attraverso il tormentato territorio di Kakhabad fino alla fortezza di Mampang, dove si trova la preziosa corona. Sarai tu l'unico protagonista di questo gioco, e potrai parteciparvi in veste di mago o di guerriero.

Molto prima di Ammanniti, dunque, i romanzi interattivi avevano fatto proprie le dinamiche proprie dei giochi di ruolo e delle avventure elettroniche sul modello di *Adventure* aka *Colossal Cave* di Tony Crotwher. E proprio come i videogiochi, serie come *Choose-Your-Adventure* e *Fighting Fantasy* presentavano una struttura ipertestuale "rigida". La rigidità era legata all'impossibilità da parte del lettore/giocatore (d'ora in poi: *fruitore*) di spostarsi liberamente da una pagina/locazione all'altra. L'apparente libertà concessagli è in realtà frutto di una continua negoziazione con scelte stabilite a monte dallo scrittore/programmatore (d'ora in poi: *designer*). L'esplorazione dello spazio virtuale del giocatore è, nella maggior parte dei casi, un semplice ripercorrere dei passaggi predisposti *ex ante*. D'altra parte, per quanto vincolante, la struttura ipertestuale del libro consentiva al lettore di perseguire percorsi narrativi personalizzati, superando la tradizionale linearità del romanzo. I confini tra la semplice letteratura ed il gioco finivano dunque per confondersi ed annullarsi reciprocamente.

…a stephen king

C'era da aspettarsi, dopo il romanzo a puntate *Il Miglio Verde* (1996) e il lungo racconto disponibile in forma elettronica e scaricabile da Internet (*Riding the Bullet*, marzo 2000), una fusione tra le due formule: un romanzo a puntate distribuito in rete, specie se si considera che, in entrambi i casi, l'autore ha avuto riscontri eccellenti in termini di copie vendute. Il romanzo in questione è *The Plant*. Mentre scrivo, King ha messo in rete il primo di una dozzina di capitoli di lunghezza variabile. Costo di un singolo capitolo: un dollaro, circa due mila lire. Facendo due conti, l'e-book verrebbe a costare agli e-lettori qualcosa come dodici dollari, apparentemente meno di un *hardcover* (in realtà, come ha sottolineato Randall E. Stross su *U.S. World Report*, occorre aggiungere i non indifferenti costi della stampa e dell'eventuale rilegatura, ovviamente a carico del lettore). Ammesso e non concesso, sia chiaro, che King porti a termine l'esperimento, considerando che il successo o l'insuccesso dipende dalla volontà del suo pubblico di pagarlo.. Già, perché il racconto messo online sarà scaricabile senza condizioni alcune e non sarà protetto: non c'è che servirsi. Libero ciascuno, in seguito, di attenersi alla propria coscienza e inviare il famoso dollaro. Il successo dell'iniziativa è inevitabilmente legato alla qualità complessiva di *The Plant* e dalla capacità dell'autore di coinvolgere i lettori e di stimolarli a scaricare, ogni mese, una nuova puntata. In *Danse Macabre*, Stephen King paragona i romanzi ai motori (engine, in inglese). Gli stessi videogiochi, in fondo, non sono che *engine* con carrozzerie differenti. È il momento della grande domanda: è legittimo vendere un motore pezzo per pezzo e chiedere ai guidatori di assemblarlo? Dobbiamo biasimare la spregiudicatezza delle dinamiche di pubblicazione, promozione e distribuzione del libro, fumetto, videogioco?

ma soprattutto: chi pagherà la bolletta?

Da **Dickens** a **Final Fantasy Online** il passo è breve e nello stesso tempo enorme: la fiction a puntate non conosce limiti mediali. Del resto, cosa sono i data disk – in circolazione dai primi anni ottanta, dai tempi di **Flight Simulator** - se non gli sviluppi di una storia già impostata? **Opposing Force** ha ridefinito il formato dei dischi aggiuntivi, ma resta pur-sempre un'appendice di **Half Life**[10] . Tanto la letteratura d'evasione quanto il videogioco hanno fini essenzialmente ludici, di intrattenimento e non certo di denuncia sociale o di ambizione artistica (anche se sarebbe opportuno definire il concetto di "arte"). Romanzi di appendice e videogiochi condividono il rispetto rigoroso delle convenzioni di genere e dei canoni formali, il che spiega un'evidente standardizzazione dell'offerta.

Dunque videogiochi a puntate, fruibili collettivamente, che si sviluppano a cadenza mensile? Beh, niente di nuovo. I primi esperimenti in ambito PC risalgono al 1997 – *toh, guarda* - con **Ultima Online**, ma il titolo che ha perfezionato la formula e sta riscuotendo maggiore successo è indubbiamente **Everquest** pubblicato da – *toh, guarda* – da Sony Computer Entertainment, che ha praticamente annichilito **Asheron's Call** di Microsoft. Si tratta, *de facto*, dei diretti discendenti dei MUD (*Multi User Dungeons*), i giochi di ruolo testuali dei primi anni settanta. Ora tocca ai giapponesi. Com'è noto, nel tentativo di porre fine all'egemonia americana, l'azienda nipponica Squaresoft ha investito la metà delle sue risorse nell'ambizioso progetto PlayOnline, un vero e proprio network sviluppato in partnership con NTT Communications. È prevista per il 2001 la pubblicazione del primo gioco Squaresoft fruibile esclusivamente in rete, **Final Fantasy XI: Another World Online**. Il videogioco, in questo senso, non farebbe altro che riprodurre in forma elettronica le caratteristiche di opera aperta del romanzo, enfatizzando le strategie di co-produzione collettiva del testo (si veda, a questo proposito, Pierre Levy). Non va tuttavia dimenticato che il videogioco è un medium differente rispetto al romanzo. È innanzitutto uno spazio esplorabile[11]: la "trama" è secondaria e, in molti casi, perfino ridondante. Ciò che accomuna il romanzo d'appendice o a dispense, il cartone animato giapponese, il libro-game e il videogioco riguarda la natura dell'eroe, una sorta di super-uomo (nei videogiochi è in grado persino di conquistare una temporanea immortalità) in grado di sciogliere i nodi narrativi della vicenda – o delle vicende, dato che per esigenze commerciali, lo sviluppo della storia viene prolungato al di là di ogni realistica necessità diegetica. Che si tratti dell'epopea fantasy o delle avventure di Super Mario, il fine della narrazione interattiva è sempre quello di restaurare un regime di stabilità ed equilibrio dopo l'intervento di una forza malvagia (in questo senso - il videogioco come il romanzo horror - è sostanzialmente reazionario e conservatore, consolatore ed ottimistico).

Un altro esperimento interessante riguarda quello dei videogiochi per telefoni cellulari. Com'è noto, negli ultimi mesi si è infatti verificata una girandola di alleanze tra le principali aziende produttrici di videogames e gli operatori della telefonia mobile. L'obiettivo? Favorire l'integrazione tra il mercato videoludico – attualmente stimato attorno ai 6.1 miliardi di dollari – e quello della telefonia mobile. Non mi riferisco solo all'alleanza tra Sega e Motorola, all'introduzione del *Cellular Phone Adaptor* per PSOne e del nuovo Gameboy Advance. Quello che mi interessa sottolineare è il ritorno delle avventure testuali. La scorsa estate, infatti, Digital Bridges e Steve Jackson hanno stretto un accordo che prevede lo sviluppo di videogiochi basati sulla serie *Sortilegio* (già, proprio quella) per i telefoni cellulari. A differenza dell'originale su carta, la versione per WAP consentirà la fruizione collettiva. Le due aziende prevedono di introdurre sul mercato nuovi episodi della popolare saga interattiva ogni mese. Activision distribuirà dodici avventure testuali della Infocom come *Hitch Hiker's Guide to the Galaxy* di *Douglas Adams* e *Planetfall* in esclusiva per i telefoni Nokia. In effetti i telefoni cellulari non sono che veri e proprio computer portatili, con memoria e display... D'altra parte hanno una potenza di calcolo ancora limitata, dunque i programmatori sono costretti a riciclare i *concepts* più semplici e fare ricorso ad una grafica molto primitiva.

E' un'ulteriore conferma che viviamo nell'era dei videogiochi romantici: il vecchio ritorna e coesiste con l'ultramoderno. Anzi, la tecnologia è veramente sofisticata solo quando riesce a riportare in vita l'obsoleto (si veda il fenomeno dell'emulazione: Sega Dreamcast, 128 bit di potenza per far funzionare i giochini del PC Engine a 8-bit,oppure al fatto che i vecchi giochi siano stati inglobati e risputati dai nuovi - le versioni integrali di **Out Run** e **Space Harrier** in **Shen Mue** per Dreamcast o l'originale **Donkey Kong** in **Donkey Kong 64** per N64, per esempio).

Alzati, Lazzaro disse l'Ispettore Ulisse.

[1] Un consiglio da amico: lasciate perdere l'orrido adattamento cinematografico interpretato dal sublime Gianluca Grignani. È persino più brutto de *L'ultimo capodanno dell'umanità*, curiosamente tratto da un racconto del nostro.

[2] Per la serie "*Le grandi domande*", che cos'è l'acquario se non la metafora del videogioco? Come la vasca dei pesci simula l'ambiente marino, allo stesso modo il gioco elettronico è una copia semplificata del mondo reale. La finzione dietro al vetro trasparente: lo schermo TV come acquario. E non è causale che nella *hall* del quartier generale Sony siano esibiti televisori ad alta definizione che trasmettono in continuazione immagini ultrarealistiche di acquari [nota nella nota: si veda anche *In Cerca di Amy* di Kevin Smith nonché il geniale **Fish Life** per Sega Dreamcast.. E cos'è la realtà virtuale se non "immersione in spazi simulati"?

[3] Francesco Dragosei, *Letteratura e merci. Da Joyce a Cappuccetto Splatter*, Feltrinelli Critica, 1999. pag. 58

[4] Vi raccomando di tenere mente questo passaggio (soprattutto il pezzo che fa "*l'idea era proprio quella, di riprodurre una struttura simile a quei giochi dove compaiono gli indovinelli e se rispondi giusto passi alla seconda*") perché ci tornerà utile prossimamente.

[5] Lo stesso esperimento era stato tentato anche da Stefano Massaron, con *Graffiti*, (Adnkronos, Roma) che aveva per protagonista nientemeno che Lara Croft.

[6] Colombo F. Eugeni R., "*Il testo visibile. Stessa teoria e modelli di analisi*", Nis, Firenze, 1996. Si veda in particolare il capitolo VI.

[7] Del resto, la definizione di videogioco che dà Chris Crawford è proprio quella di "*Interactive Storytelling*", letteralmente narrazione interattiva.

[8] Si pensi al ladro gentiluomo Arsenio Lupin, inventato da Maurice Leblanc, che fa da canovaccio al non meno celebre Lupin III di Monkey Punch. Oppure Il Dolce Remi, tratto da Senza Famiglia di Hector Henri Malot. O Haidi, tratto dal romanzo della svizzera Johanna Spyri. Se siete interessati all'argomento vi raccomando due bellissimi saggi, entrambi editi da Castelvecchi: *Le Anime Disegnate* di Luca Raffaelli (1994) e *Mazinga Nostalgy* di Marco Pillitteri (1999).

[9] La versione elettronica di *The Cave of Time*, sviluppata da Adam Lindsay, è disponibile sul sito: http://sound.media.mit.edu/~alindsay/cot.

[10] Al cui sviluppo, guarda caso, ha preso parte un professionista della fiction come il californiano Marc Laidlaw. E non si dimentichi, poi, che Micheal Crichton ha fondato una software house. Non mi stupirei se Stephen King si mettesse a pubblicare giochi, in futuro. Basta che non siano tutti come **F13** ..

[11] Sul concetto di spazi simulati si veda lo splendido saggio di Henry Jenkins "Complete Freedom of Movement: Videogames as Gendered Play Spaces" contenuto in Justine Cassell and Henry Jenkins, *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, 1998. Purtroppo gli altri saggi non sono ugualmente interessanti.

PRIMOPIEDE

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO Nintendo 64 versione PAL completo di cavi e joypad, vibrapack, memory card, i giochi **Super Mario Kart**, **Doom**, **Zelda: Ocarine of Time**, il tutto a L200.000. Annuncio valido solo per la zona di Napoli e provincia. Chiamare se interessati al numero 0349/6364960.

VENDO per PlayStation **Final Fantasy 8** (PAL) in perfette condizioni e originale e **Thousand Arms** (U.S.A.) in perfette condizioni e originale + guida ufficiale in inglese. Annuncio valido solo per Milano e provincia. Se interessati chiamare allo 02/99045911 ore pasti e chiedere di Matteo.

CERCO per Sony PlayStation in seguenti giochi in versione PAL: **CTR Crash Team Racing**, **Gex Deep Cover Gecko** e **Resident Evil 2** (in italiano). I giochi devono essere in perfette condizioni e con manuale di istruzioni. Prezzi trattabili. Per informazioni chiamare dopo le 12:00 al numero 0584/938827 e chiedere di Gabriele. Richiesta massima serietà.

CERCO disperatamente per PlayStation i seguenti giochi: **Xenogears**, **Final Fantasy Tactics** e **Final Fanatasy Anthology**. Tutti i titoli devono essere completi di confezione e manuale e devono essere in versione americana. Per informazioni telefonare al numero 0541/614713 o al numero 0541/601652 e chiedere di Alessandro.

CERCO disperatamente Sega Master System 1 o 2 in buone condizioni con uno o due joypad e ad un prezzo ragionevole. Inoltre cerco per il medesimo i seguenti giochi: **Ghouls'n Ghosts**, **E-Swat**, **Gain Ground**, **Forgotten Worlds**, **Dynamite Duke**, **Altered Beast**, **After Burner**, **Double Dragon**, **Shinobi**, **Bomber Raid** e **Aerial Assault**. Cerco e offro max serietà per informazioni telefonare al numero 0349/1276641.

CERCO per Sega Dreamcast moltissimi giochi tra cui **NFL 2K**, **Panzer Front**, **Virtual On**, **Virtua Tennis**, **Gauntlet Legends**, **Armada** e **Tech Commander** in qualsiasi versione. Cerco inoltre accessori per Dreamcast e giochi per PlayStation 1 e 2 in qualsiasi versione. Telefonare o inviare un messaggio tramite cellulare dalle 20 alle 21 (no sabato e domenica) a Cristian al numero 0339/7234396

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **Ace Combat 3: Electrosphere**, **JoJo's Bizarre Adventure** (JAP, L45.000 cad.); **Resident Evil 2**, **Tomba!** (USA, L25.000 cad.) **Philosoma** (PAL, L15.000); **Vampire Hunter D** (PAL, L35.000). Spese di spedizione escluse. Sono disposto a scambi con **Suikoden** e/o **Vandal Hearts**, solo se in versione PAL e ben tenuti. Per informazioni, telefonare allo 0335/8356523 o mandare una e-mail all'indirizzo: fedemaz@tiscalinet.it.

CERCO vecchie riviste di videogames (sia per PC che per console) anni '80 e '90. Se interessati telefonare al numero 011/4343631 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sega Dreamcast i giochi **Legacy of Kain: Soul Reaver** in versione italiana a L.60.000, **Incoming** in versione giapponese a L40.000 oppure insieme a L90.000. Telefonare o mandare un SMS allo 03483153140 o mandare una e-mail all'indirizzo ferdypas@iol.it.

Vendo per Sony PlayStation i seguenti giochi originali: **Dino Crisis** (L39.000), **Rollcage** (L29.000), **Command & Conquer** (L29.000), **Command & Conquer Red Alert** + mouse Sony (L49.000), **G-Police** (L39.000). Per informazioni telefonare al numero 041/990084 oppure mandare una e-mail all'indirizzo cyberalby@libero.it.

VENDO Nintendo 64 PAL + joypad + **ISS Pro 64** + adattatore universale il tutto il perfette condizioni a L150.000. se interessati chiamare al numero 0339/8306584 e chiedere di Roberto. Annuncio valido solo per Salerno e provincia.

VENDO per Sony PlayStation il gioco **Rage Racer** originale, in versione PAL e in ottime condizioni, completo di CD Namco Demo. Prezzo trattabile e ragionevole. Per informazioni chiamare il numero 0424/500069 e chiedere di Luca. Si effettuano anche spedizioni in tutta Italia, con spese postali a carico del destinatario.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Rainbow Six** (L30.000), **Tomorrow Never Dies** (L20.000), **Nuclear Strike** (L15.000) oppure li scambio con **Star Wars Episode 1: Jedy's Power Battle**, **A Sangue Freddo**, **Metal Gear: VR Missions** o Game Boy Color.

the
year of the
dragon

PlayStation
DISPONIBILE
World Touring Cars
Codemasters
PlayStation
Parasite Eve II
SQUARESOFT
PlayStation
Sydney 2000
EIDOS
PlayStation
GAME BOY COLOR
GAME STORE
WWW.GASMANIA.COM
Pokémon
Dreamcast
Virtua Tennis
Dreamcast
Virtua Athlete 2K
Dreamcast
NOVITA'
PRENOTA SUBITO LA TUA PLAYSTATION 2
*DISPONIBILE IL 24/11/2000 IN QUANTITA' LIMITATA
BLU PROFONDO
44.900 LIRE
a bug's life
megaminimondo
SCHWARZENEGGER
GIORNI CONTATI
44.900 LIRE
MATRIX
DVD VIDEO
PERMUTIAMO I TUOI VECCHI FILM SU DVD !!!
GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)
Nel punto vendita di via F. Baracca
ORARIO CONTINUATO
SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE
055 300299

NON
SMETTERAI
MAI DI
GIOCARCI
"Landmaker è una gemma rara... un puzzle game unico!" Ufficiale PSX Magazine 9/10
PlayStation Magazine STARPLAYER
"È un gioco imperdibile... uscite subito a comprarlo!" PlayStation Max
100/100
12/100
NEXT
PlayStation
PAL
LANDMAKER
TAITO CRAZY PUZZLE ACTION THAT KEEPS ON BUILDING
PlayStation
Dalla Taito, i creatori di Puzzle Bobble, arriva Landmaker, il più divertente ed innovativo puzzle game sul mercato! Costruisci enormi templi e gigantesche torri in un ambiente di gioco totalmente in 3D reale, e sfida il computer o un amico ad una gara all'ultimo mattone! Centinaia di livelli, molteplici modalità di gioco, livelli bonus e molto altro... non riuscirete a staccare gli occhi da Landmaker!
• Tre differenti modalità di gioco: rompicapo, sfida con un amico ed arcade.
• Centinaia di livelli diversi, con differenti gradi di difficoltà.
• Opzione multigiocatore! Sfida un amico ad un testa a testa emozionante.
• Modalità Arcade, con 8 personaggi differenti tra cui scegliere.
• Modalità allenamento! Impara trucchi ed esercitati nella costruzione di palazzi.
• Telecamera mobile, per inquadrare l'azione sempre nel miglior modo possibile.
TAITO
www.halifax.it
HX Halifax
a d&b Division
EON DIGITAL ENTERTAINMENT
Landmaker © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by TAITO. ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.